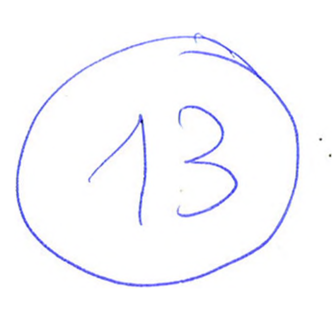
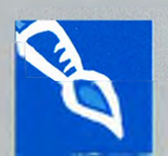
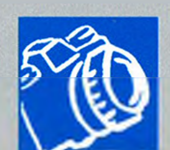
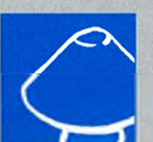
- CROQUIS.
- ESCALIER.

Initiation au dessin de perspective



Lignes et formations
l'école des métiers créatifs

411LF02C


Initiation au dessin de perspective

Auteurs :
Aurélie Collard-Bovy et Bureau pédagogique



Mode d'emploi du cours

Ce cours se présente comme une **succession de leçons**, divisées en différentes parties (plan détaillé en début de cours).

Suivez le déroulement des leçons, dans l'ordre. Ces leçons se suivent selon une progression logique, par étapes (même si rien ne vous empêche de les feuilleter selon votre curiosité comme bon vous semble).

Étudiez-les, c'est-à-dire appropriez-vous les notions essentielles. Chacun sa méthode, **quelques procédés cependant sont relativement sûrs** : prenez des notes, annotez vous-même le cours, faites-vous des fiches pour synthétiser ou regrouper par thèmes ou notions des éléments importants à retenir et, surtout, faites les **exercices autocorrectifs** (dont les corrigés se trouvent le plus souvent en fin de fascicule) et les activités qui vous sont proposées, qui vous permettront de vous autoévaluer, de vérifier vos acquis... surtout si vous les faites honnêtement !

> Cf. « Quelques conseils méthodologiques » dans votre *Guide de travail et d'accueil*.

Comment fonctionne le cours ?

Pour faciliter votre apprentissage, et aller rapidement à l'essentiel, un **fil conducteur en caractère gras** vous permet deux lectures successives complémentaires. Avant la lecture complète d'une leçon, nous vous encourageons à procéder à une **lecture de découverte** en vous concentrant sur ce qui est imprimé en gras. Ce résumé un peu « télégraphique » des idées et des données majeures vous permettra, en seconde lecture, de mieux situer les différents éléments abordés, de mieux les relier entre eux, et de tout simplement comprendre et assimiler plus rapidement !

De petites icônes vous signalent des éléments caractéristiques, qui se détachent du cours en lui-même, pour mieux vous repérer :



Signale les remarques importantes, les points essentiels.



Signale les exemples, les modèles, etc.



Signale une idée, une suggestion, pour aller plus loin...



Signale un exercice ou un travail autocorrectif... À vous de jouer !



Sommaire

Introduction

Nous percevons les objets et les espaces en **trois dimensions**, et c'est pour faire correspondre une représentation graphique (dessin, croquis...) à cette vision que l'on utilise le dessin en perspective.

Celui-ci permet, en effet, de rappeler la forme, les dimensions et la position de différentes figures dans l'espace. Il s'appuie sur trois points principaux :

- l'observateur ;
- l'objet (ou les objets) à représenter ;
- le plan recevant la projection de l'image (la feuille dans le cas d'un croquis par exemple).

La vue dessinée est le résultat de ces trois composantes, associées à la méthode projective choisie (car il existe, comme nous allons le voir, différents types de perspective). Ce cours va d'ailleurs nous permettre de comprendre leur fonctionnement, que ce soit au fil de l'histoire ou au travers des différentes techniques de représentation. Nous verrons également quelques astuces permettant de réaliser simplement des perspectives construites ou plus sensibles.





P. Reina, dans *La Prospettiva* (Milan, 1940), définit la perspective en ces termes : « Science qui apprend **à représenter les objets tridimensionnels sur une surface bidimensionnelle**, de façon que l'image perspective coïncide avec celle que fournit la vision directe. »

La vue en perspective n'est pas immédiate à comprendre et à mettre en œuvre. En effet, le fait de montrer sur une surface en deux dimensions (hauteur x largeur) l'image d'un objet réel en trois dimensions (hauteur x largeur x profondeur) demande une certaine méthode. Il faut donc, avant tout, **apprendre à observer et à voir en perspective.**

Il faut d'ailleurs souligner que, si aujourd'hui des procédés ont été mis au point pour que cette opération soit rigoureuse et simple, l'histoire même de cette théorie fut laborieuse.

I - Bref historique

La question de **la représentation de la profondeur sur une surface plane** s'est posée tout au long de l'histoire.

Dans la Grèce ancienne, le problème était celui de la vision du monde et de la représentation de cette dernière comme imitation ou non de la nature. Euclide, par exemple, s'est penché sur la théorie de la vue. Pour lui, l'œil émet des rayons en forme de cône en direction des objets que l'on regarde. Nous savons désormais que c'est le contraire qui se produit : l'œil capte la lumière reflétée par les objets. Toutefois, cette théorie préfigure quelques notions qui seront utiles à la perspective :

- un angle de vue limité ;
- des lignes se rejoignant en forme de cône.

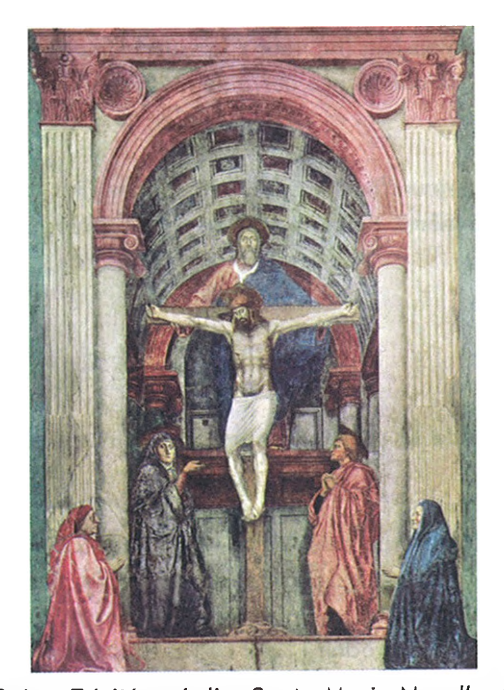
Mais la peinture antique, tout comme celle du Moyen Âge, ne se soucie pas encore de l'idée de perspective. L'illusion de profondeur est alors simplement figurée par des différences de position ou d'échelle, qui sont d'ailleurs souvent liées à l'importance de l'élément représenté.



Guido da Siena, « La Nativité », huile sur bois, Paris, Musée du Louvre (seconde moitié du XIIIe siècle). Image © Louvre.edu / Photo Erich Lessing.




La recherche de la perspective et de l'**illusion de la profondeur** apparaissent plus tard, au moment de la **Renaissance,** en Italie, avec **Brunelleschi et Masaccio.** Ils posent en effet les bases de la théorie de la perspective, consistant à faire fuir vers un même point de fuite les lignes parallèles entre elles dans la réalité.



Masaccio, « La Sainte Trinité », église Santa Maria Novella, Florence (1427).

Léonard de Vinci envisage quant à lui cette question par rapport à la **variation des couleurs** (le fameux *sfumato*). Il remarque notamment que plus les objets sont éloignés, plus leur couleur pâlit et se teinte de bleu, et plus leur contour devient flou.



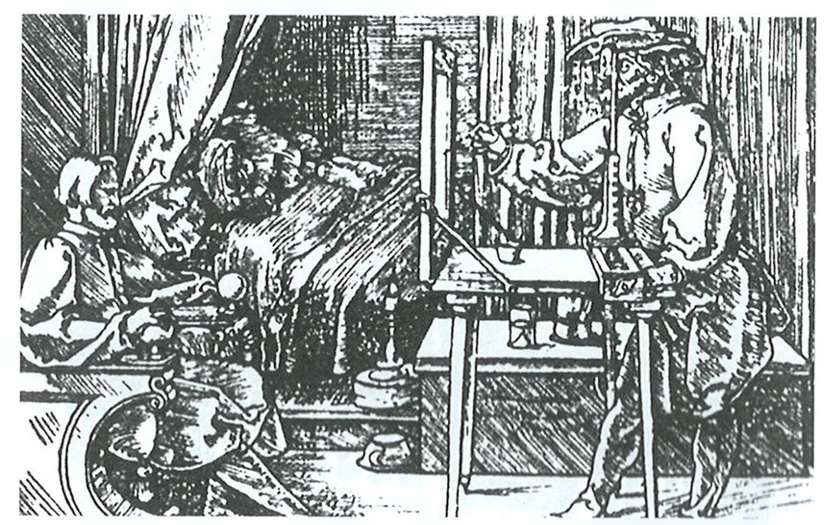
Léonard de Vinci, « Saint Jean-Baptiste » (vers 1515), Musée du Louvre.





Si dès la Renaissance, divers traités furent établis afin de dégager les diverses lois de la représentation perspective, ce n'est qu'avec l'impulsion des découvertes en optique et en photographie que les mathématiciens sont parvenus à mettre au point une **théorie scientifique** de cette technique de représentation.

Il est à noter que le premier appareil pour aider à dessiner de la sorte fut inventé par le peintre et graveur allemand A. Dürer au XVI[e] siècle.



Albrecht Dürer, extrait du traité Underweysung der Messung *(1525).*

Cet appareil fonctionnait de la manière suivante :

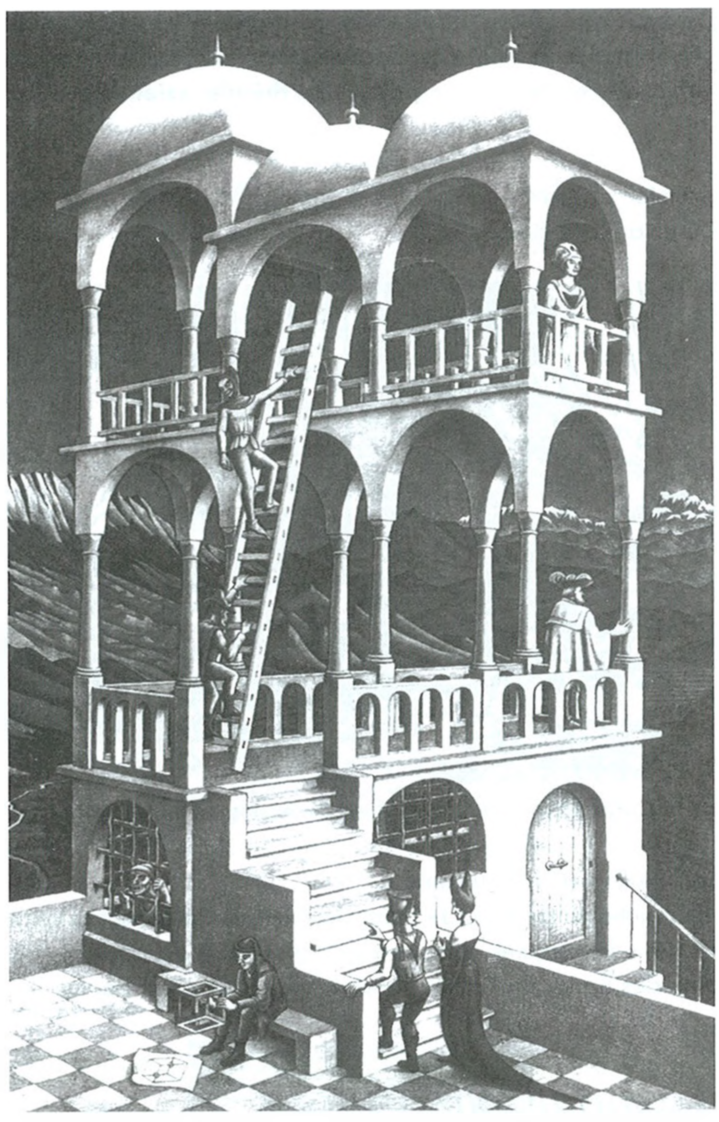
- une vitre plane était interposée entre le point de vue fixe de l'observateur et l'objet ;
- l'image en perspective est ensuite obtenue en « calquant » en quelque sorte, sur la vitre, chacun des points, chacune des lignes de l'objet observé depuis ce point de vue.

II - Techniques contemporaines

Au fil des siècles, la perspective devint une méthode de travail généralisée que les artistes, architectes, et dessinateurs divers exploitèrent régulièrement dans leurs oeuvres.

Il faut néanmoins noter que ces règles furent volontairement ignorées à certaines époques durant lesquelles les artistes privilégiaient des reproductions **non figuratives.** Dans ce domaine, nous ne pouvons parler perspective sans évoquer l'œuvre de M. C. Escher. Les réalisations de ce graveur, né en Hollande en 1898, sont complexes, énigmatiques, riches et quelquefois humoristiques. Elles ne cessent encore actuellement de faire l'admiration de tous les dessinateurs et amateurs. Citons par exemple *Belvédère* : cette œuvre nous fait apprécier le génie et l'extravagance de ce créateur qui se joue de la perspective avec une désinvolture qui fait rêver. Avec beaucoup d'humour, Escher détruit certains éléments de construction pour imposer un monde, un espace tout à fait fantastique, où l'homme et certains éléments tous aussi mobiles deviennent des jouets prisonniers de ses espaces et plans métaphysiques et délirants.

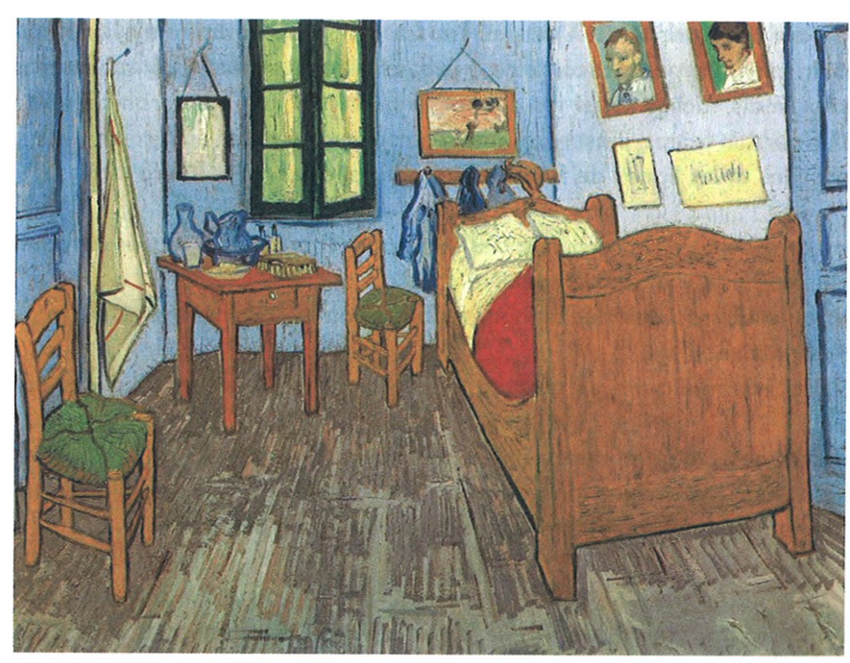




M. C. Escher, « Belvédère » (1958).

Autre exemple, à la fin du XIXe siècle, les postimpressionnistes changent leur vision de l'espace, notamment grâce à l'arrivée de l'art oriental en Europe (amenant d'autres manières moins « strictes » de représenter la profondeur).

On peut par exemple parler de Van Gogh et de son œuvre *La Chambre de Vincent à Arles* (1889), où la perspective est employée mais exagérément. L'artiste déforme l'espace, cherchant ainsi à créer une sorte d'anormalité qui réponde à l'expression de sa sensibilité. Car ce que l'on peut parfois reprocher à la perspective « classique », c'est son uniformité : elle accorde à tous les éléments d'un décor la même importance, et semble les faire « flotter » autour de l'observateur, qui est le centre du dessin (on calcule la position des objets par rapport à la sienne). Pourtant, lorsque l'on regarde un paysage, par exemple, certains détails nous sauteront aux yeux et d'autres nous sembleront moins importants. C'est ce que montre, à sa manière, le tableau de Van Gogh : l'importance de la sensibilité.



Vincent van Gogh, « La Chambre de Vincent à Arles », huile sur toile (1889), Musée d'Orsay, Paris.

Voici, pour renforcer ce propos, une citation de Maurice Merleau-Ponty, un philosophe français du XXe siècle qui s'est beaucoup intéressé à la perception :

« L'enseignement classique de la peinture est fondé sur la perspective – c'est-à-dire que le peintre, en présence d'un paysage par exemple, décidait de ne reporter sur sa toile qu'une représentation toute conventionnelle de ce qu'il voit. Il voit l'arbre près de lui, puis il fixe son regard plus loin, sur la route, puis enfin il le porte à l'horizon et, selon le point qu'il fixe, les dimensions apparentes des autres objets sont chaque fois modifiées. Sur sa toile, il s'arrangera pour ne faire figurer qu'un compromis entre ces diverses visions. [...] Mais ce n'est pas ainsi que le monde se présente à nous dans le contact avec lui que nous donne la perception. À chaque moment, pendant que notre regard voyage à travers le spectacle, nous sommes assujettis à un certain point de vue, et ces instantanés successifs, pour une partie donnée du paysage, ne sont pas superposables. [...] Si beaucoup de peintres, depuis Cézanne, ont refusé de se plier à la loi de la perspective géométrique, c'est qu'ils voulaient ressaisir et rendre la naissance même du paysage sous nos yeux, c'est qu'ils ne se contentaient pas d'un compte rendu analytique et voulaient rejoindre le style même de l'expérience perceptive. Les différentes parties de leur tableau sont donc vues de points de vue différents, donnant au spectateur inattentif l'impression d'« erreurs de perspective », mais donnant à ceux qui regardent attentivement le sentiment d'un monde où jamais deux objets ne sont vus simultanément, où, entre les parties de l'espace, s'interpose toujours la durée nécessaire pour porter notre regard de l'une à l'autre, où l'être donc n'est pas donné, mais apparaît ou transparaît à travers le temps. »

Maurice Merleau-Ponty, *Causeries*, « Exploration du monde perçu : l'espace », Le Seuil, Paris, 2002.

Cette citation illustre bien, encore une fois, **l'importance de la sensibilité dans la création d'une vue en perspective :** l'expérience vous montrera en effet que même une perspective bien construite pourra paraître plate et triste si son créateur ne la fait pas vivre avec des ombres, de la matière, de la couleur...




En résumé, **mieux vaut une construction un peu fausse ou approximative mais séduisante et vivante, plutôt qu'un dessin parfaitement tracé mais triste.** Étudiez donc les leçons suivantes, retenez-en les éléments principaux, mais sachez aussi les oublier quand il le faut, ne serait-ce que pour gagner du temps (au bout d'un certain temps, il est rare que l'on continue à tracer entièrement ses perspectives : les proportions, les échelles et les lignes de fuite venant naturellement sous le crayon).

Plus généralement, on a aujourd'hui recours à des techniques très diverses et très élaborées pour parvenir à rendre l'effet de profondeur et de perspective :

- des croquis ou esquisses, coloriés ou non, établis selon les règles strictes de la perspective ou de manière plus intuitive ;
- des procédés informatiques permettant de créer des scènes en trois dimensions (images de synthèse) ;
- des photomontages, collages, compositions d'éléments divers ;
- des photographies (en architecture, on peut par exemple utiliser un petit objectif qui pénètre à l'intérieur d'une maquette et restitue la vue qu'en aurait un passant) ;
- etc.

La perspective est donc **largement employée dans le large domaine des arts appliqués**, soit pour les phases d'esquisse (croquis préparatoires, recherches...), soit dans les phases de rendu (finalisation et présentation du travail). Elle permet de **donner vie** à une scène, à un espace, à un objet, de les matérialiser tels qu'ils se présenteraient dans la réalité.





Notes personnelles

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).

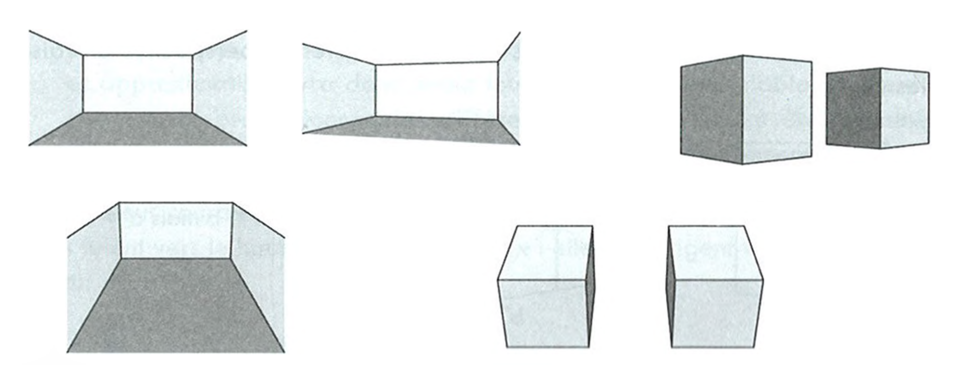


I - Rappels

La perspective est donc ce système simple qui permet de reconstruire, sur une feuille (en deux dimensions), la perception de l'espace et des objets que nous avons en les regardant (en trois dimensions). Apparue à la Renaissance sous la forme que nous lui connaissons actuellement, elle permet de figurer une **sensation de profondeur.**

Comme nous le précisions dès l'introduction, plusieurs éléments sont à prendre en compte :

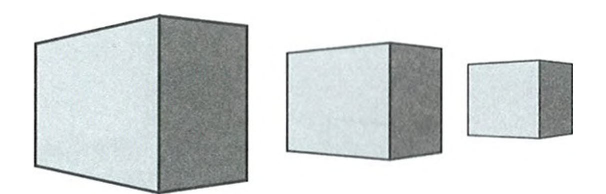
- l'observateur (sa position, sa taille détermineront le nombre de points de fuite et leur hauteur) ;
- l'objet ou les objets représentés (leur position, leur matière, leur taille... détermineront la composition, les reflets, les ombres, les parties cachées ou visibles) ;
- le plan recevant la projection.



Selon la position de l'observateur, le nombre d'objets et leurs positions, on peut aboutir à des résultats complètement différents.

Qu'elle soit construite géométriquement ou de manière plus « intuitive », la perspective repose, dans tous les cas, sur **quelques règles simples :**

Plus un objet est loin de nous, plus il nous paraît petit :

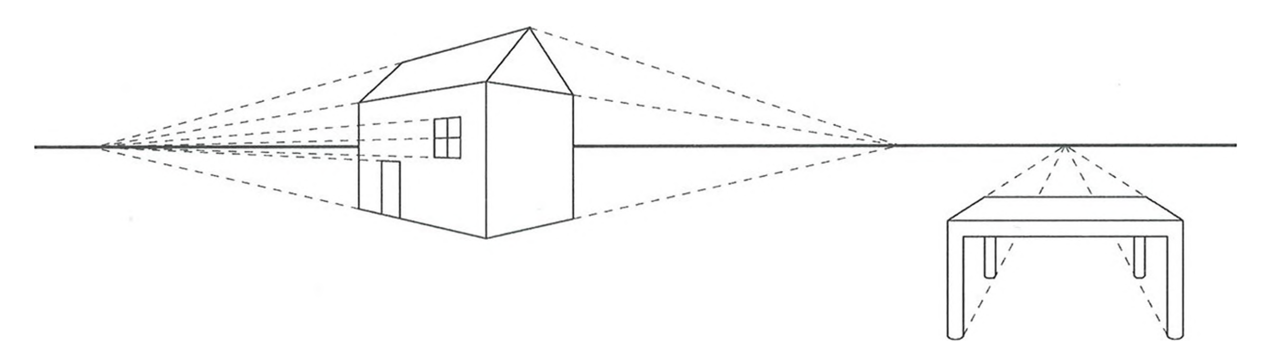


En perspective, les lignes qui sont parallèles entre elles dans la réalité fuient vers un même point de fuite :

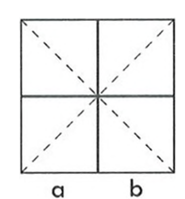


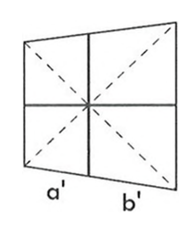


Le ou les points de fuite des lignes horizontales (parallèles au plan de terre) sont toujours situés sur la ligne d'horizon (il peut exister, comme nous le verrons plus loin, des points de fuite « verticaux », situés au dessus ou en dessous de la ligne d'horizon) :



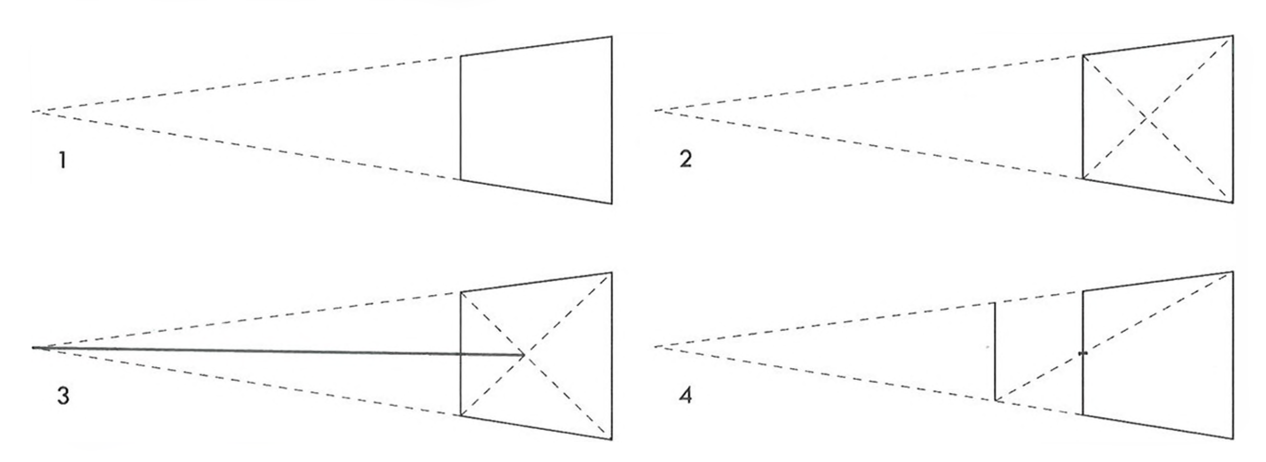
Le centre de formes géométriques rectangulaires peut se retrouver en perspective en faisant se croiser leurs diagonales :



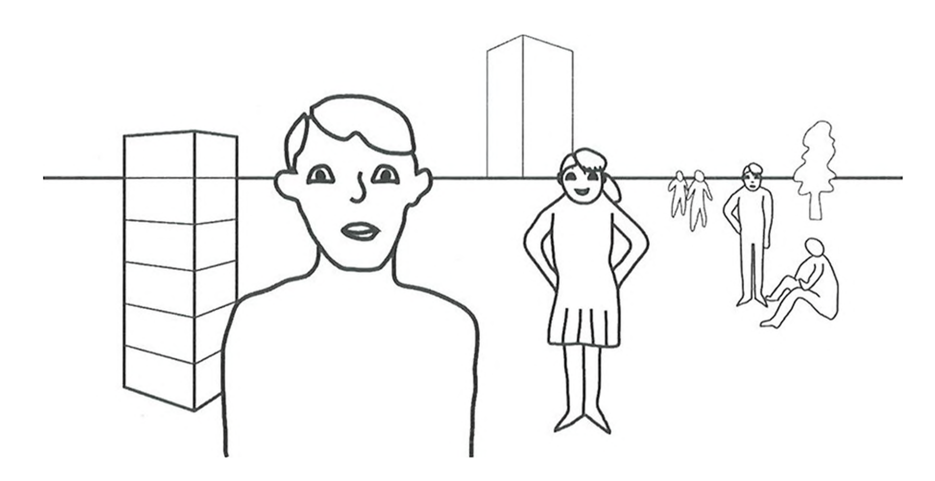


Attention : a = b mais a' ≠ b'

Pour doubler la taille d'un rectangle vu en perspective, il faut déterminer son point de fuite s'il y en a un (1). Ensuite, on repère son centre (2), puis on le relie au point de fuite (3). Enfin, on détermine la longueur du second rectangle comme ci-dessous (4) :



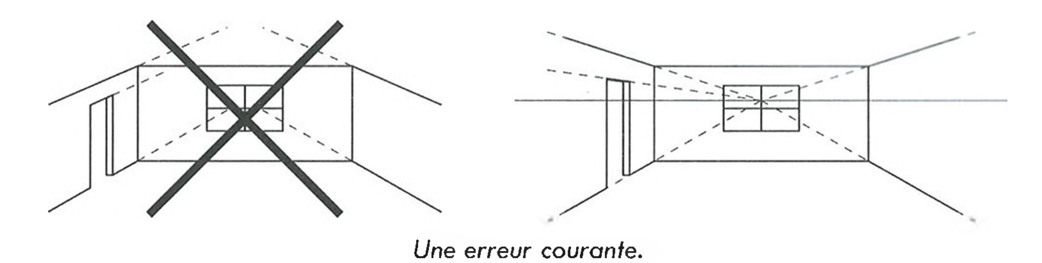
C'est vous (l'observateur) qui définissez la position de la ligne d'horizon. Elle correspond toujours à la hauteur de vos yeux. Tous les personnages qui mesurent la même taille que vous auront donc leurs yeux situés sur la même ligne. De même, tous les objets ayant cette dimension auront une ligne qui se confondra avec la ligne d'horizon.





Pour dessiner en perspective, tout est donc une question de **logique**, mais aussi d'**observation**, car notre œil peut parfois nous tromper. Un bon croquis, même sensible et approximatif, devra donc avant tout paraître vraisemblable (même s'ils ne sont pas exactement proportionnés, les différents éléments devront être dessinés les uns par rapport aux autres, en tenant compte de **l'équilibre de l'ensemble**).

Par exemple, une erreur courante est de croire que lorsque l'on dessine l'intérieur d'une pièce, les lignes du haut des murs fuient vers le haut, alors que c'est faux : elles se dirigent vers la ligne d'horizon, qui est située à la hauteur de nos yeux.



Une erreur courante.

II - Vocabulaire

Avant d'aller plus loin, et de décrire les différents types de dessins en perspective, voici quelques précisions sur le **vocabulaire relatif à ce type de représentation.**

L'objet : c'est l'élément décomposable en figures géométriques simples (points, lignes, surfaces, cercles, volumes, sphères) que l'on désire présenter.

L'œil (ou bien l'observateur, le spectateur, le point de vue) : c'est l'endroit d'où l'on regarde l'objet.

L'image : c'est la représentation en perspective de l'objet.

L'épure : c'est l'ensemble des constructions graphiques permettant la représentation de l'image.





Le tableau : c'est la surface choisie pour présenter la perspective (en ce qui nous concerne, nous ne considérerons cette surface que plane).

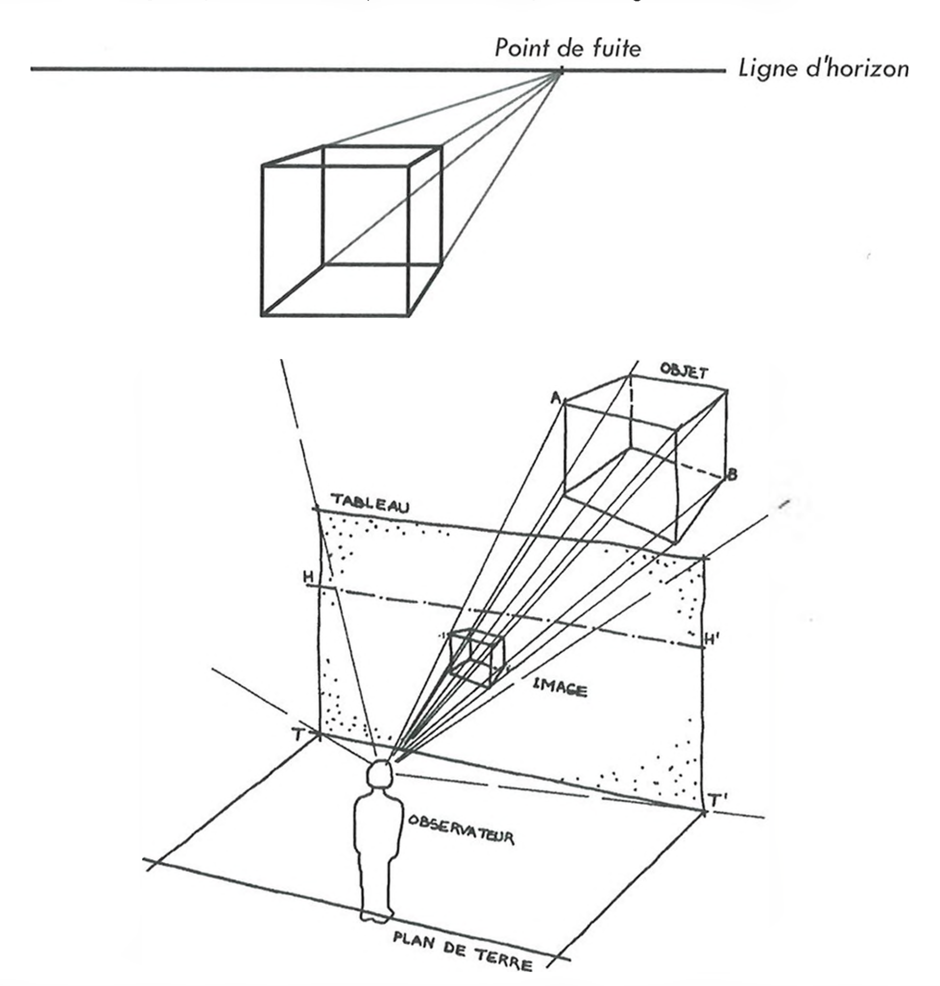
Le plan d'horizon : c'est le plan horizontal (perpendiculaire au tableau si celui-ci est vertical) passant par le niveau de l'œil.

Le plan de terre : c'est le plan horizontal sur lequel reposent l'observateur et le tableau (il est parallèle au plan d'horizon).

La ligne d'horizon : c'est l'intersection (HH' sur le schéma) du plan d'horizon et du tableau (autrement dit, c'est la ligne située sur le tableau, qui est à la même hauteur que les yeux de l'observateur).

La ligne de terre : c'est la ligne parallèle à la ligne d'horizon (TT'), qui se trouve à l'intersection du plan d'horizon et du tableau.

Les points de fuite : il s'agit des points où convergent les lignes de fuite d'un ou plusieurs objets. Ils se situent, pour toutes les lignes parallèles au plan d'horizon, sur la ligne d'horizon.



Le dessin en perspective est la représentation en deux dimensions (sur une feuille) d'une scène vue en trois dimensions.



Notes personnelles

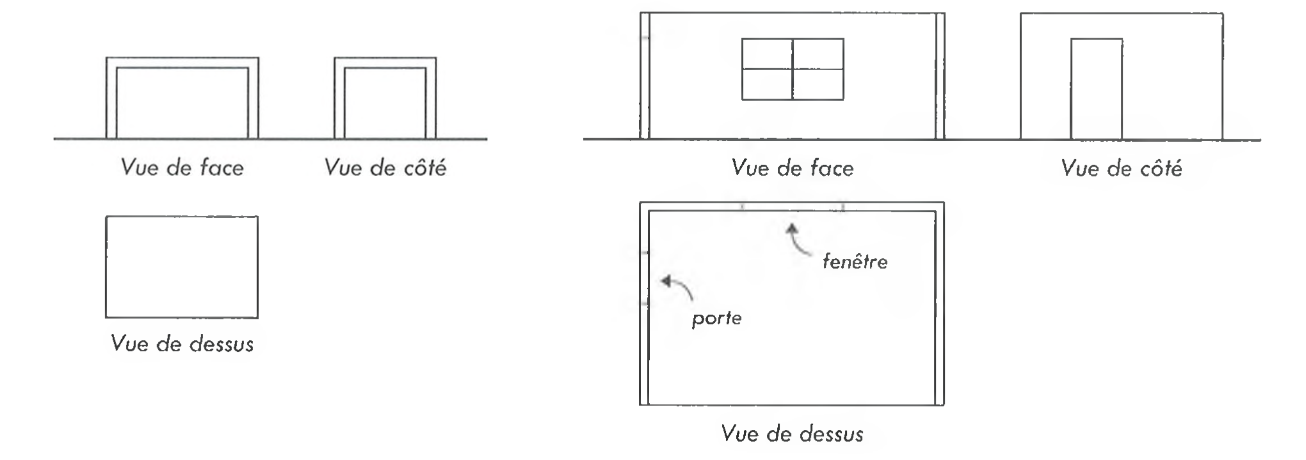
Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



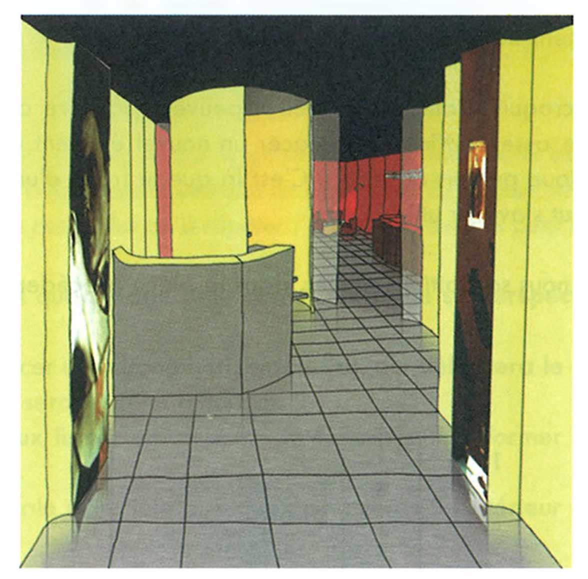


Pour illustrer les différents types de perspective, nous allons non seulement les décrire, mais aussi les mettre en application autour de deux éléments simples : une table et un espace rectangulaire. Vous pourrez ainsi, simplement et étape par étape, les reconstruire et comprendre leur principe.

Voici d'ailleurs les plans schématiques de cette table et de cette pièce :



I - La perspective à un seul point de fuite



Croquis réalisé à la main et colorié sur informatique. © A. Cocco.

A / Généralités

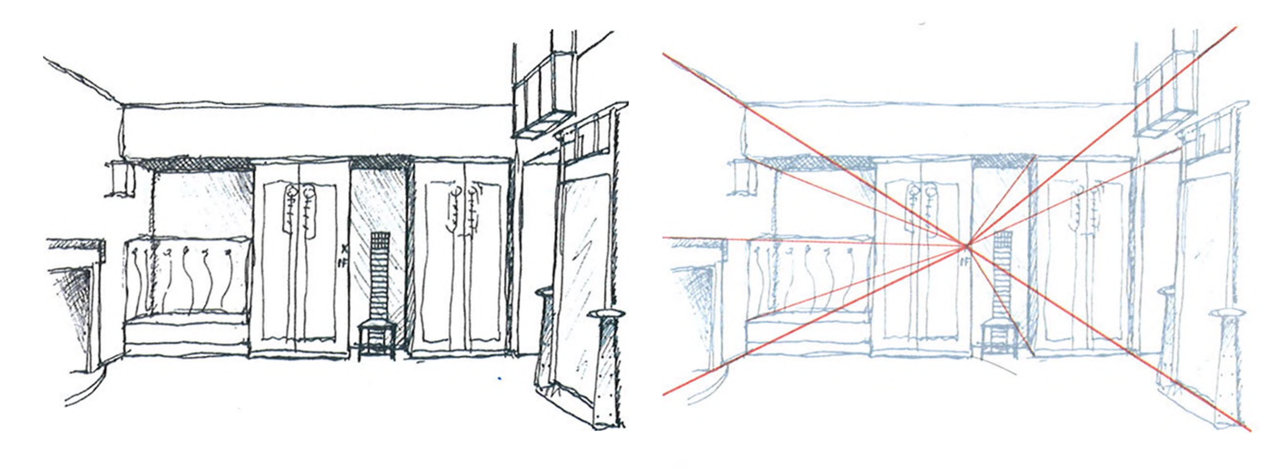
Ce type de perspective est utilisé lorsque certaines des lignes de l'objet ou de l'espace à représenter ont une direction parallèle à celle du regard de l'observateur (imaginez par exemple que vous vous trouvez debout au milieu d'une autoroute toute droite : ses deux bords vous donneront l'impression de se rejoindre à l'horizon).







Il y a, dans ce cas, utilisation d'un **point de fuite central**, vers lequel toutes les lignes parallèles au regard de l'observateur fuient. Les lignes verticales ou horizontales restent quant à elles identiques.



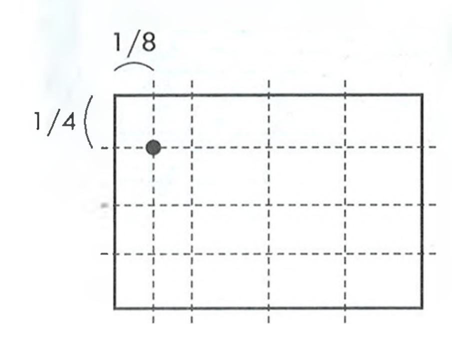
Croquis © A. Cocco.

Pour la réalisation d'une telle perspective, nous avons deux alternatives :

- soit réaliser cette vue au jugé, comme si l'on effectuait un croquis d'ambiance ;
- soit se référer à un quadrillage préalablement réalisé sur le plan, ceci afin de définir avec exactitude l'emplacement au sol de tous les volumes.

Avec de l'entraînement, les croquis réalisés « à l'œil » peuvent paraître assez justes au niveau de la perspective. Il est par contre assez difficile d'y placer un nouvel élément en perspective à un endroit précis, car notre vision nous joue parfois des tours. C'est là que le tracé d'un **quadrillage**, sur la totalité ou une partie de l'image, peut s'avérer utile.

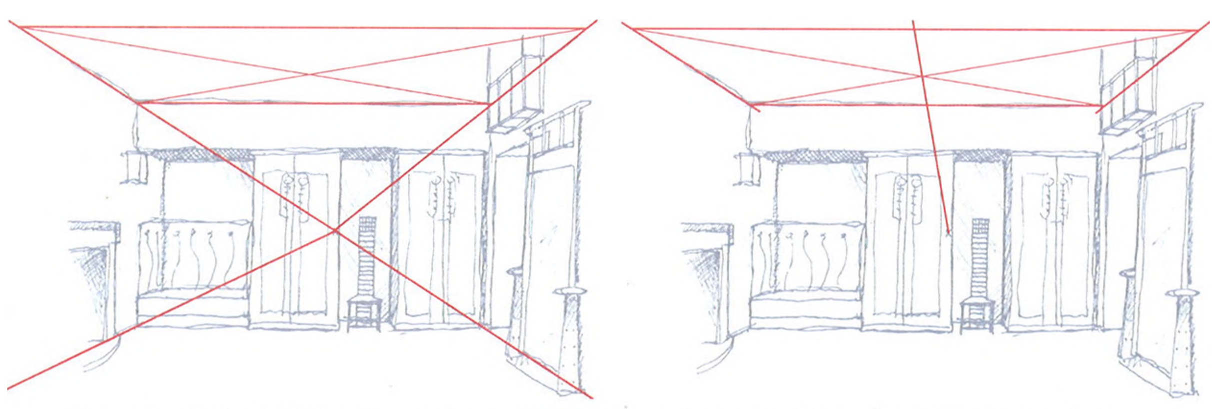
Imaginons par exemple que nous souhaitions placer, dans la pièce précédente, un spot encastré dans le plafond, à l'endroit suivant :



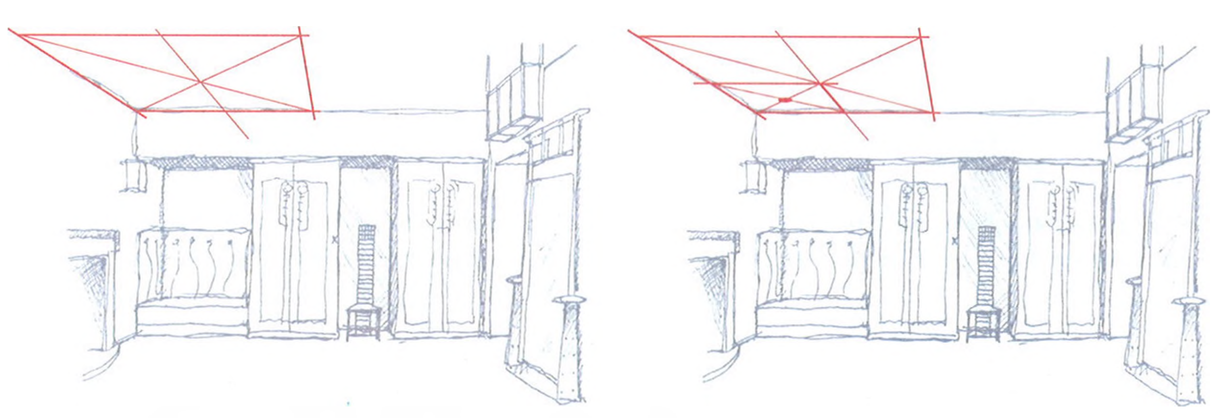
Pour le positionner correctement dans la perspective, on pourra utiliser un quadrillage, que l'on déterminera de la manière suivante :





On recherche tout d'abord le centre du plafond en croisant ses diagonales. Puis on trace la ligne l'emmenant au point de fuite central. On a ainsi divisé notre plafond en deux dans la largeur.

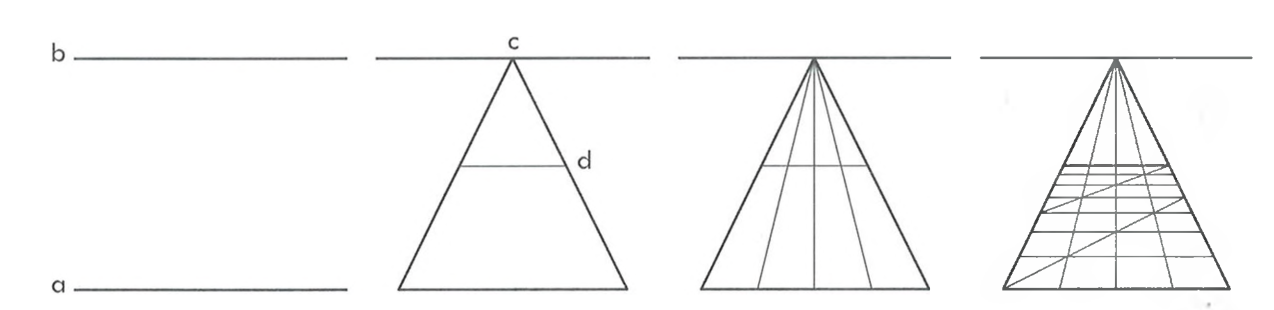


Ensuite, à partir de la division réalisée ci-dessus, on recherche à nouveau le centre du rectangle de gauche. Cela nous permet de diviser à nouveau le plafond en deux dans la largeur, et en deux dans la profondeur. Il ne nous reste plus qu'à répéter l'opération avec le petit rectangle.

On peut aussi partir d'un tel quadrillage pour **construire toute sa perspective.** On le construit alors de la manière suivante :

- on commence par tracer une droite horizontale (a), qui délimitera le début de notre espace ;
- puis sa parallèle, qui sera la ligne d'horizon (b) ;
- on rassemble ces deux lignes en un point de fuite (c), pour former un triangle isocèle (les deux côtés sont égaux) ;
- on trace une horizontale parallèle aux deux premières à l'intérieur du triangle, qui marquera la fin de notre espace ;
- on détermine ensuite un certain nombre de divisions de la droite de départ, que l'on fait fuir vers le point de fuite ;
- on trace ensuite une horizontale, qui marquera la profondeur des premiers carreaux du quadrillage ;
- on part de l'angle de notre ligne de départ, et en traçant une diagonale passant par l'angle de la première case, on obtient toutes les intersections permettant de réaliser les carreaux ;
- ensuite, si besoin, répétez l'opération.





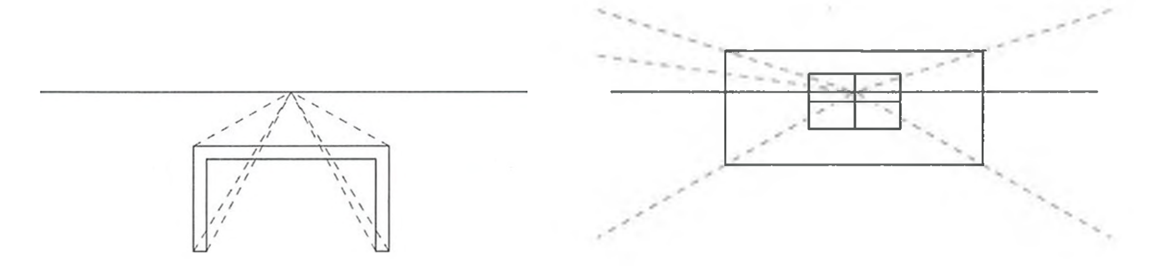
Cette technique vous permet, assez simplement, de diviser une surface en parties égales ou de diviser un espace donné en parties qui se répètent.

B / Dessiner une perspective à un seul point de fuite

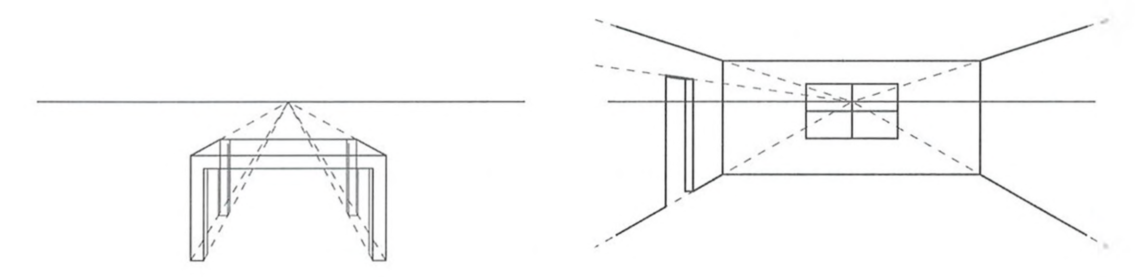
Pour dessiner une perspective à point de fuite central, une technique assez simple consiste à tout d'abord dessiner la face de l'objet ou de l'espace qui va fuir.



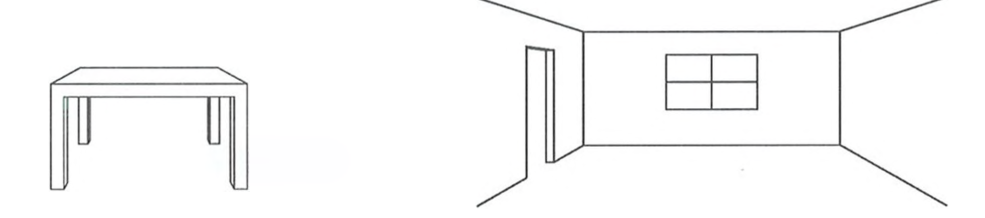
On détermine ensuite la hauteur de la ligne d'horizon et la position du point de fuite. Puis, on trace des lignes partant de ce point de fuite et rejoignant les principaux points de la face déjà tracée.



Ces lignes nous donnent les fuyantes, sur lesquelles nous pouvons tracer, à l'œil et en essayant de respecter les proportions, les limites de l'objet ou de l'espace.



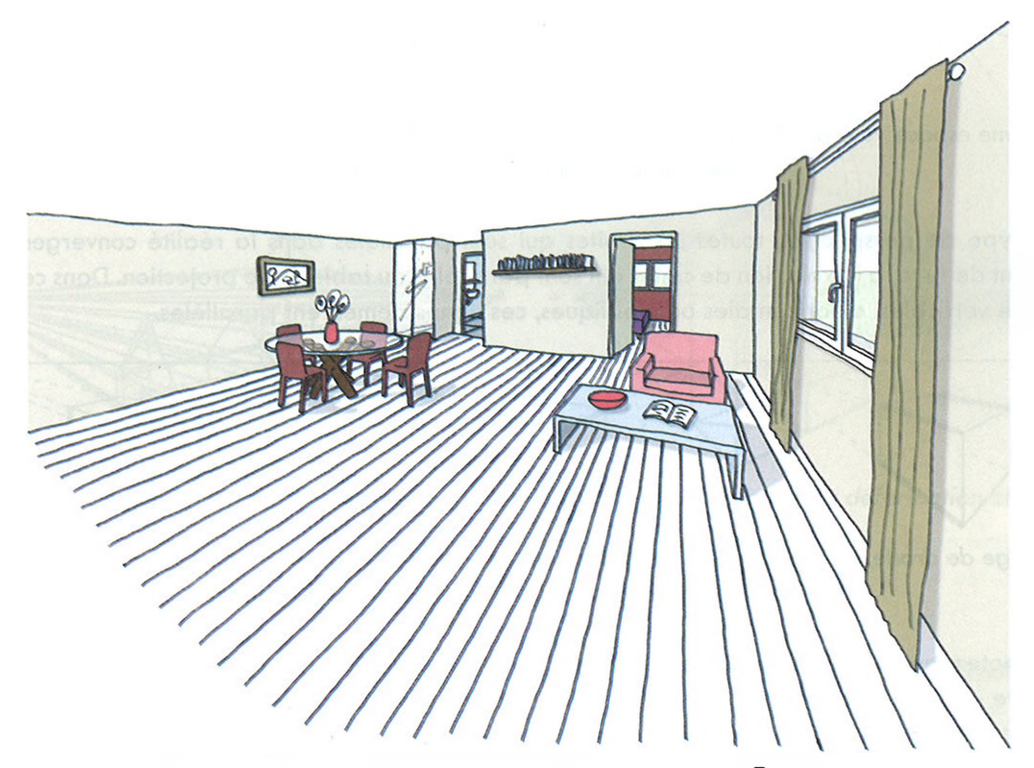
Il ne reste ensuite plus qu'à effacer les lignes de construction.



À terme, évidemment, ces étapes de construction ne sont plus nécessaires, et l'on peut dessiner directement à l'œil de telles perspectives.

II - La perspective oblique et aérienne

A / La perspective oblique



Croquis réalisé à la main et colorié sur informatique. © A. Cocco.

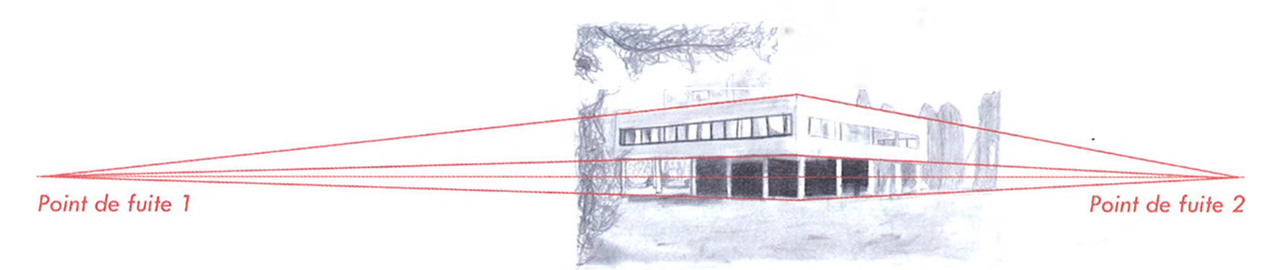
• Généralités

La perspective oblique peut contenir **plusieurs points de fuite.** Ce cas se présente lorsque les lignes principales de l'objet ou de l'espace à représenter fuient dans des sens différents de celui de l'observateur. Autrement dit, cela signifie qu'il voit plusieurs côtés de l'élément à représenter (comme par exemple un immeuble vu de trois quarts).

Là encore, les points de fuite se situeront sur la ligne d'horizon (hauteur du regard de l'observateur).

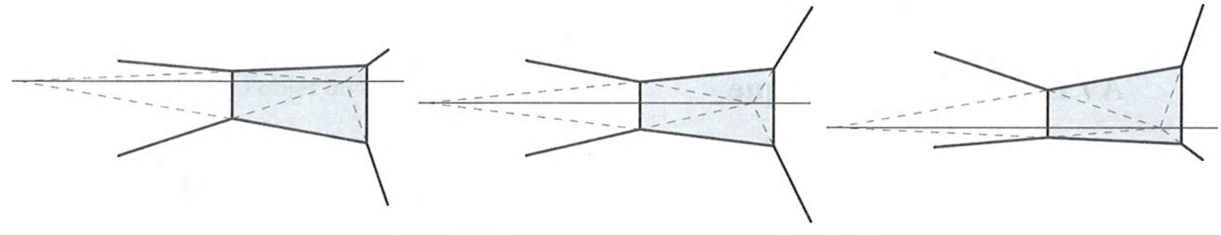






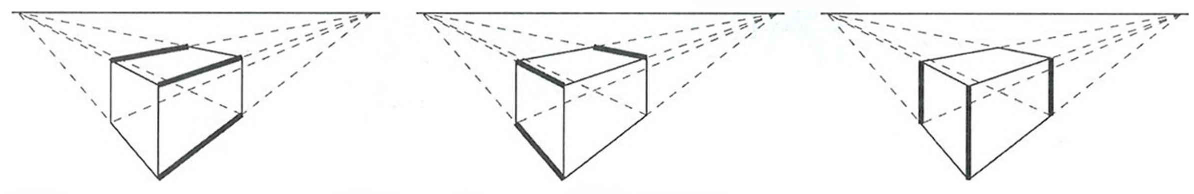
Croquis © A. Cocco.

Il faudra donc veiller à définir précisément cette hauteur, pour que votre perspective paraisse « vraisemblable ».



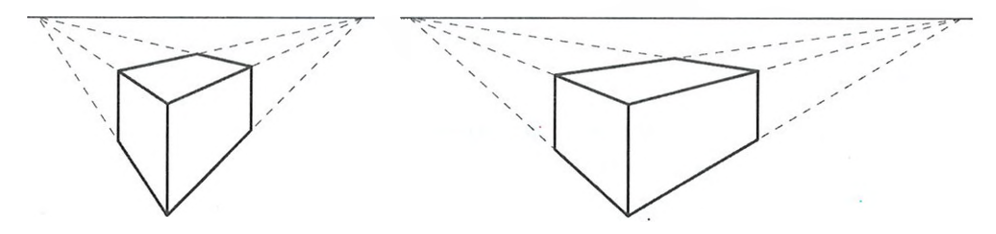
Le même espace vu à des hauteurs différentes. C'est clairement la solution du milieu qui correspond à une vue « normale » d'un adulte debout.

Dans ce type de perspective, toutes les droites qui sont parallèles dans la réalité convergent vers un même point de fuite, à l'exception de celles qui sont parallèles au tableau de projection. Dans ce cas, qu'il s'agisse de verticales, d'horizontales ou d'obliques, ces lignes demeurent parallèles.

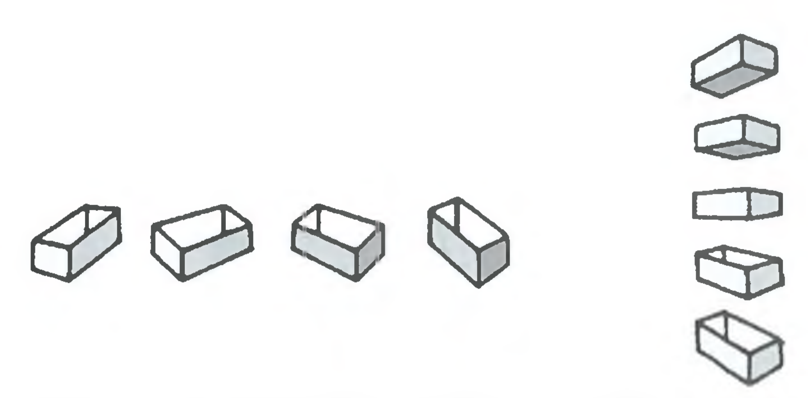


Sur l'image de droite, on voit que les lignes parallèles au tableau de projection ne fuient pas (la situation est identique dans la perspective à un seul point de fuite).

De plus, notez que la distance entre le point de vue et l'objet conditionne le raccourci de l'image perspective : **plus les points de fuite sont proches les uns des autres, plus le dessin est déformé** (c'est au jugé, et avec un peu d'expérience, que vous déterminez l'écartement idéal).



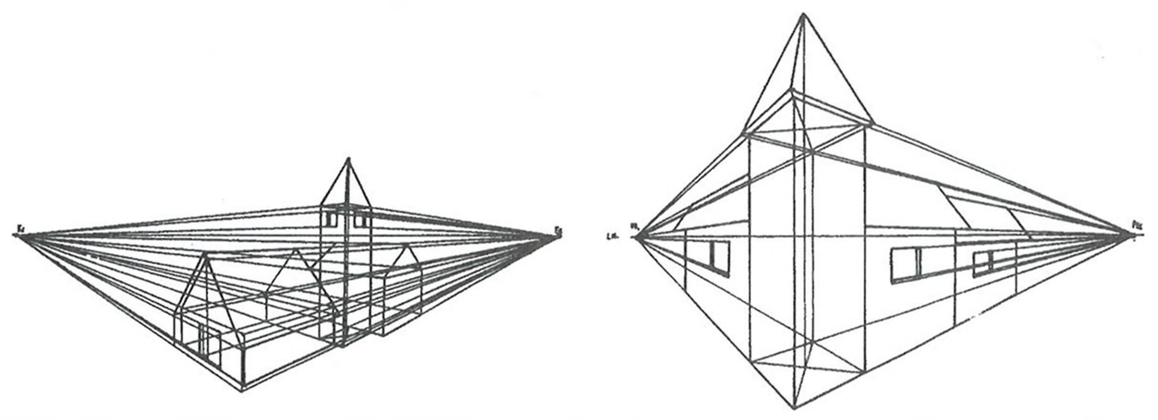
Rappelons également que l'image de l'objet varie si l'œil se déplace.



L'œil se déplace sur un plan horizontal à gauche, et sur un plan vertical à droite.



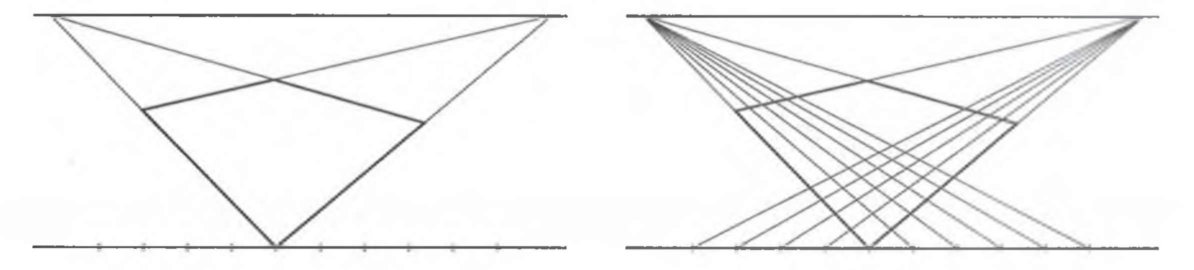
Avant d'aborder la pratique du dessin en perspective oblique, il faut noter que pour une bonne lisibilité du dessin, on conseille en général de montrer un côté plus que l'autre (ne pas se situer juste sur une arête). Il faudra également veiller à ne pas placer les points de fuite trop proches les uns des autres. On évitera enfin de dessiner très au-dessus ou très en dessous de la ligne d'horizon, afin d'obtenir un dessin harmonieux.



De la hauteur du point de vue et de l'écartement des points de fuite dépendent la déformation et la vision de l'objet.

Un exemple : dessiner un sol en mosaïque oblique :

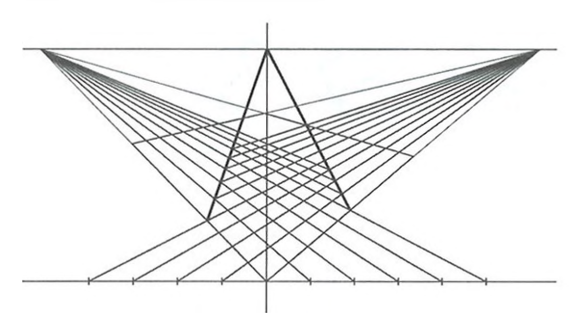
- délimiter l'espace dans lequel va figurer le carrelage ;
- déterminer une dimension de carreau. Reporter cette mesure sur la ligne de terre (puisque c'est celle où se trouve l'observateur, elle n'est pas déformée à cause de la perspective : c'est en quelque sorte le point zéro, l'origine du dessin) ;
- tracer les lignes partant de ces divisions vers leurs points de fuite respectifs.







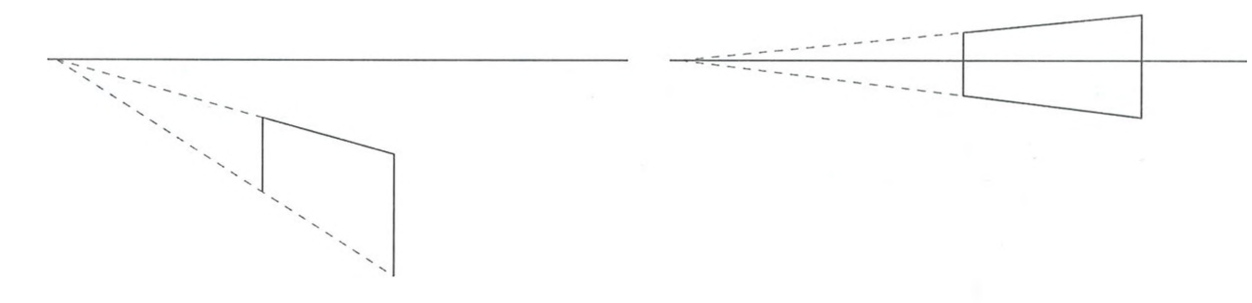
Une astuce : si vous arrivez en bout de feuille, et que vous n'avez pas la place de reporter sur la ligne de terre tous les écarts, vous pouvez tracer des diagonales comme ci-dessous. Leurs intersections avec les lignes déjà existantes vous donneront les points par lesquels devront passer les fuyantes.



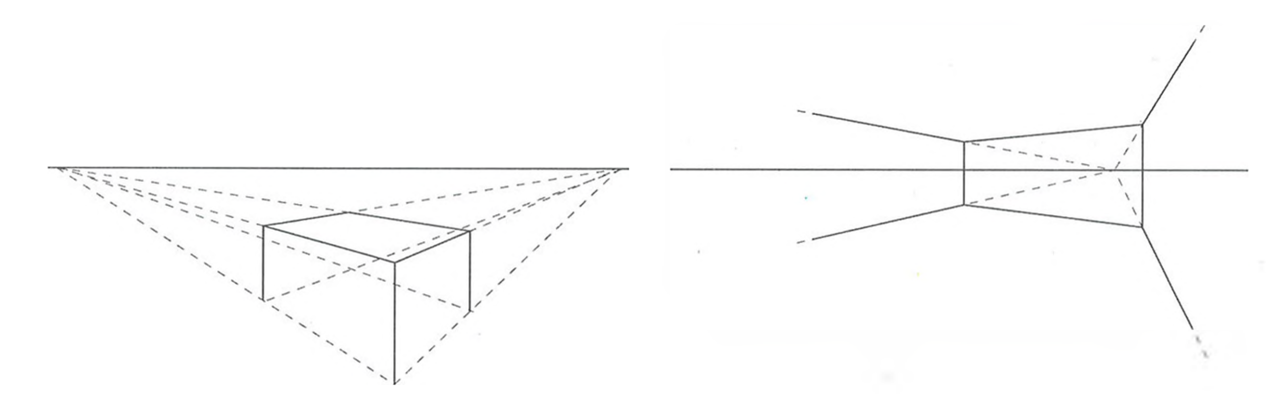
• Dessiner une perspective oblique

La perspective oblique est **très fréquemment utilisée** : elle est plus simple que l'aérienne (que nous verrons après), et elle présente l'avantage de dévoiler plusieurs faces de l'élément à représenter.

Pour dessiner une perspective oblique, il faut tout d'abord déterminer l'emplacement d'un des deux points de fuite, et commencer à dessiner les contours d'un des côtés de l'élément à représenter.

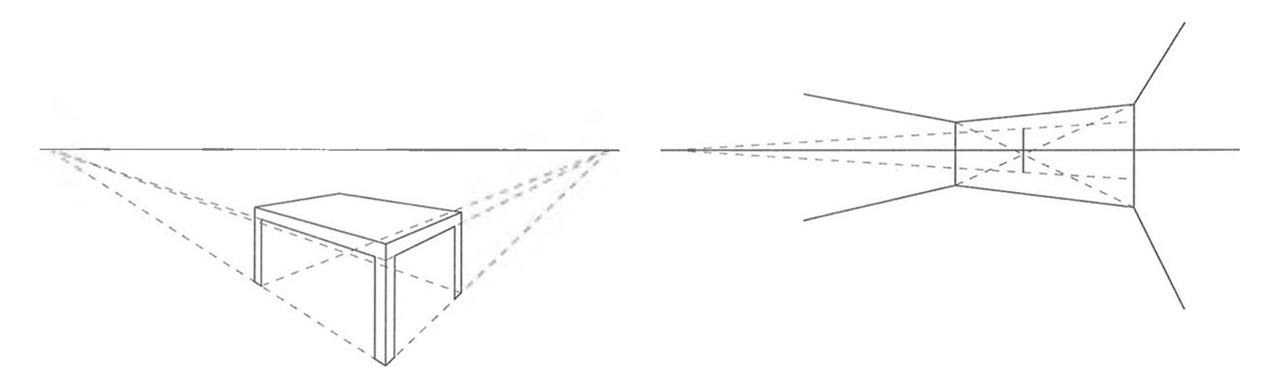


On détermine ensuite l'autre point de fuite (on peut également définir les deux d'un coup, dès le départ, en fonction de l'angle que l'on veut donner à sa perspective), puis on trace les contours des autres faces.

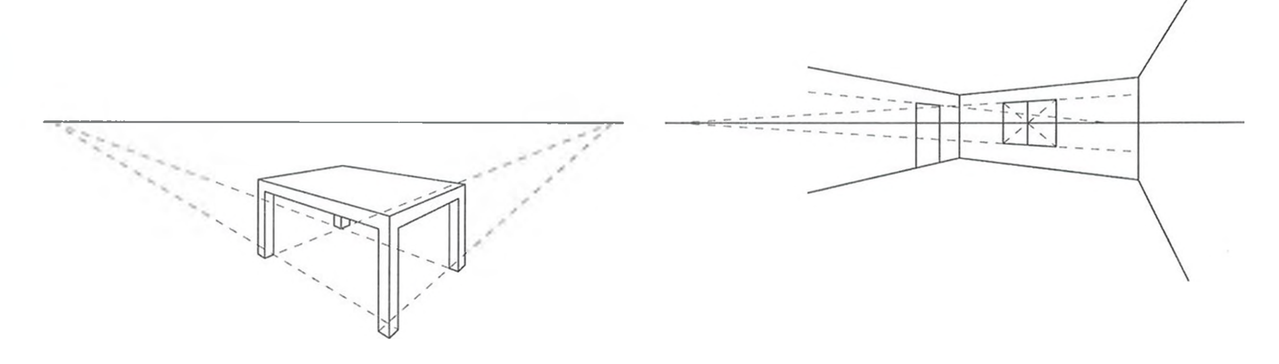


Ensuite, on affine le travail des différentes faces : position des pieds pour la table et de la fenêtre pour la pièce (on détermine le milieu du mur en traçant ses diagonales).

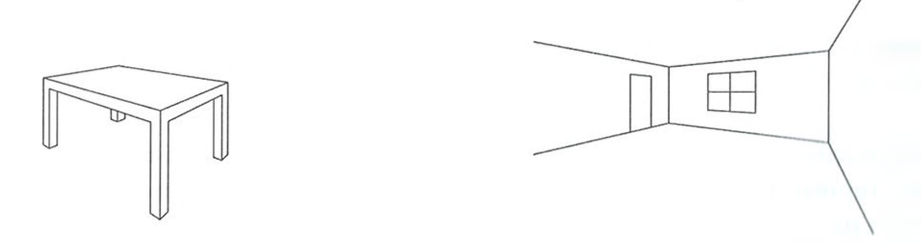
Les hauteurs et largeurs se déterminent alors « au jugé » : on les fixe pour un des côtés de l'élément, puis on les fait fuir vers leurs points de fuite respectifs.



De même, on place les derniers éléments.



Et voilà...





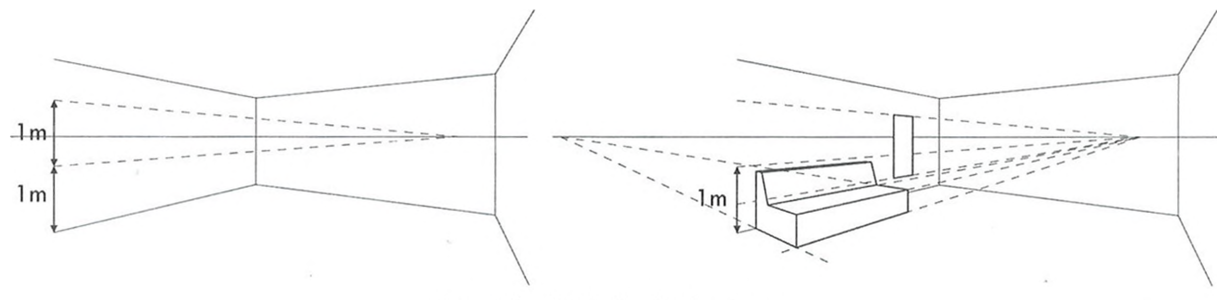
Pour une perspective oblique ou frontale, on peut utiliser une **échelle des hauteurs**, qui aidera à déterminer la position de différents éléments.

Pour réaliser une échelle des hauteurs, il suffit de partir d'un élément dont on connaît la taille (ici le mur de gauche, que l'on imagine à environ 2,5 m de hauteur).





Ensuite, on détermine des points situés à des intervalles réguliers. En les faisant fuir vers les points de fuite, on obtient ainsi une idée de la manière dont ces différentes hauteurs rétrécissent avec l'effet de perspective, ce qui nous permet de placer des éléments par rapport à ces lignes (ici un canapé, de hauteur d'environ 90 cm, et un miroir de hauteur 1,5 m qui est situé à 50 cm du sol).



Exemple d'échelle des hauteurs.

B / La perspective aérienne

• Généralités

La perspective **aérienne** ou **à trois points de fuite** se construit sur le même principe que la perspective oblique, mais en prenant en plus en compte la **déformation due à la hauteur.**

Elle entraîne donc une déformation importante de l'image, puisque toutes les lignes fuient, même celles dirigées vers le haut ou le bas.
Elle est donc également, de ce fait, plus difficile à mettre en œuvre.

Elle permet par contre d'obtenir des visuels inédits et spéciaux :

- Dans la perspective **plongeante** (ou vue d'en haut), les lignes verticales ne sont plus parallèles mais fuyantes vers un troisième point de fuite situé vers le bas.
- La perspective **plafonnante** (ou vue d'en bas) fonctionne aussi avec un troisième point de fuite. Dans ce cas, on imagine le spectateur regardant vers le haut au lieu de regarder vers le bas comme dans la perspective plongeante.

La perspective aérienne est souvent utilisée par la publicité, la bande dessinée, la photographie ou encore le cinéma.

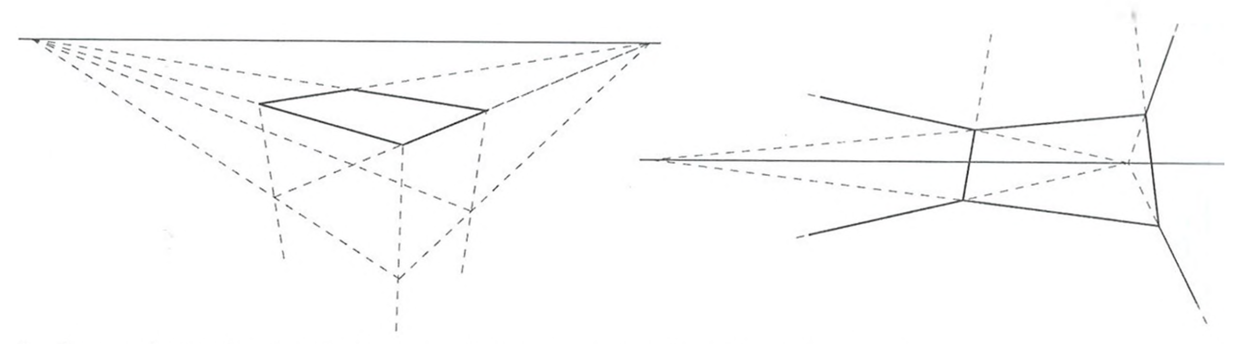
Un bon exemple est le tableau *Le Christ de Saint-Jean-de-la-Croix* de Salvador Dali, où le Christ que le peintre a représenté vu de dessus semble comme enfermé dans un triangle divin et spirituel qui plonge vers le bas de son tableau.

• Dessiner une perspective aérienne

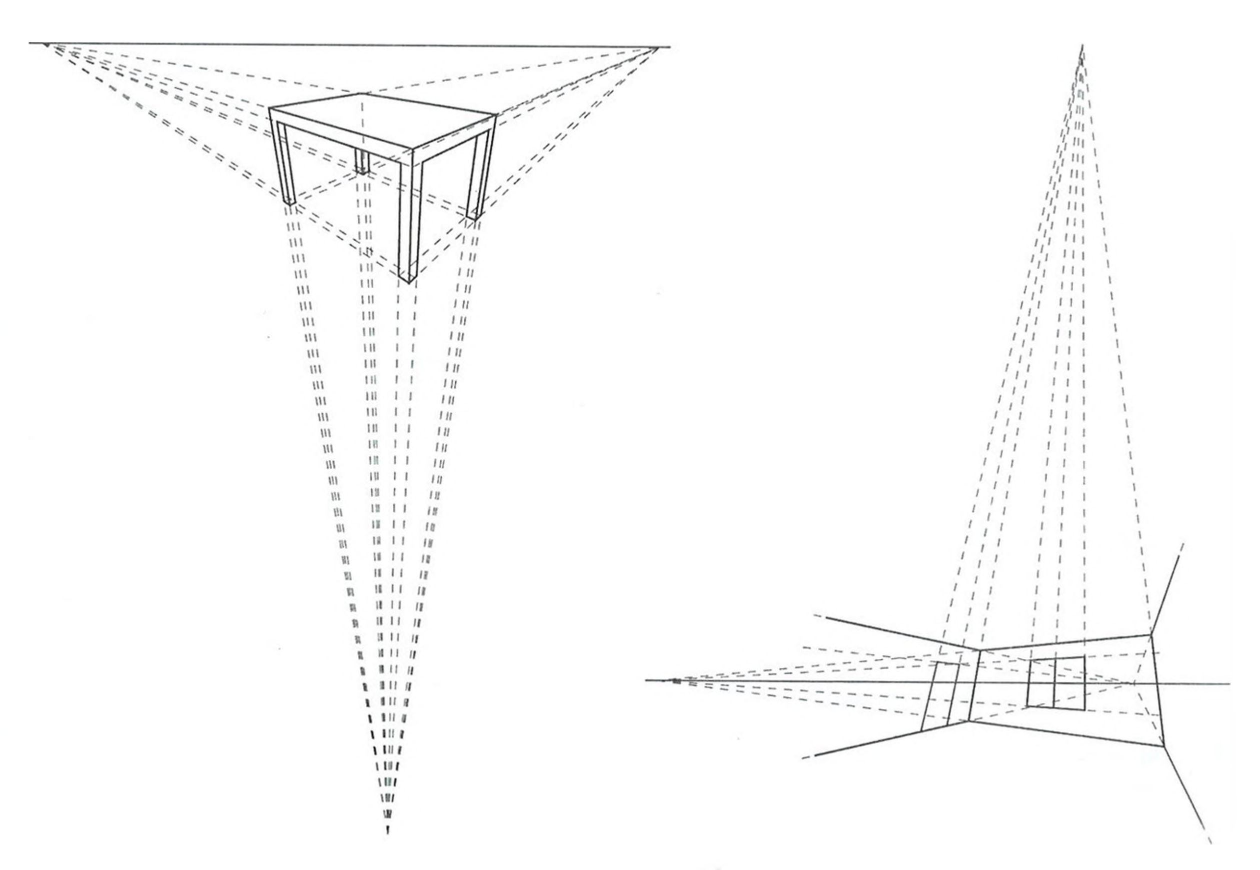
Pour dessiner une perspective aérienne, le principe est le même que pour une perspective oblique : il faut partir d'un côté ou d'une face, pour déterminer les deux points de fuite horizontaux (situés sur la ligne d'horizon), et le vertical (situé au-dessus de l'objet ou de l'espace à représenter).







Après, ce n'est qu'un jeu de lignes qui se croisent (et de patience), pour déterminer tous les points à tracer.

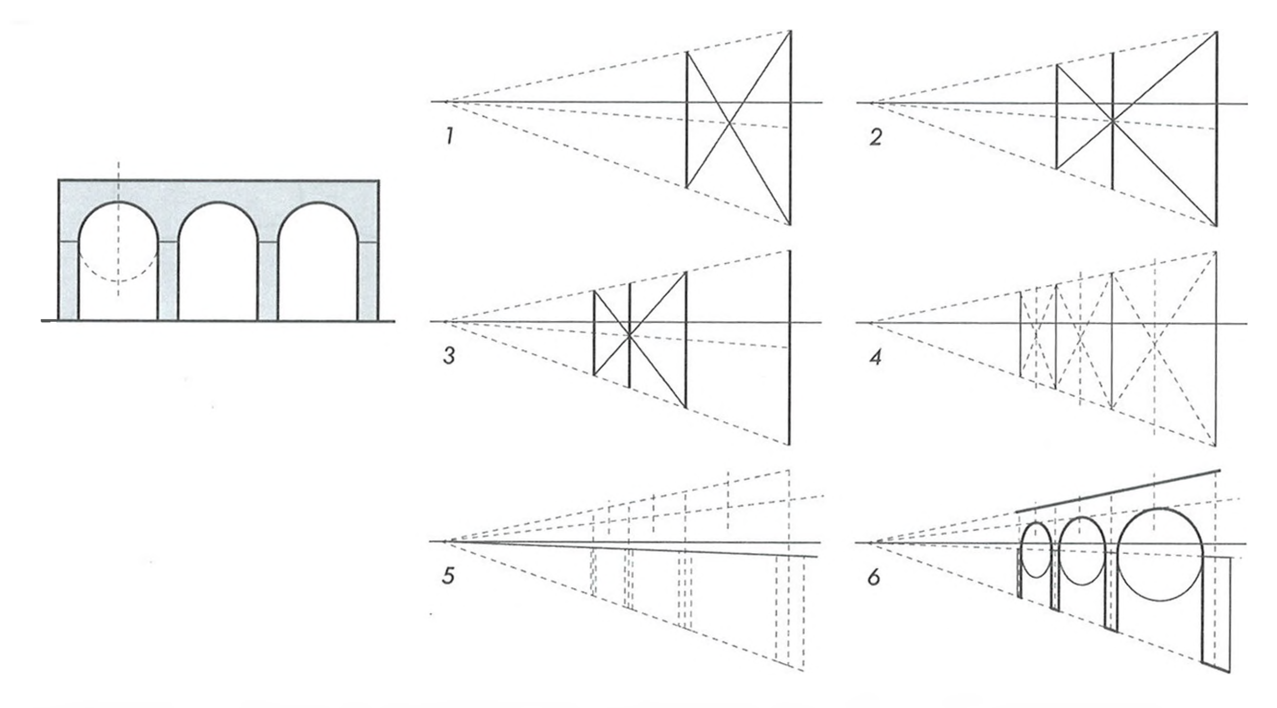


III - Courbes et volumes

A / Les courbes

Pour mettre des courbes en perspective, il suffit d'**inclure leur dessin dans un volume plus simple que l'on met en trois dimensions.** Le plus souvent, on utilise des formes rectangulaires, dont on peut facilement retrouver le centre et qui sont, comme nous l'avons vu, assez simples à quadriller.





Pour dessiner ces arches, on a tout d'abord tracé à l'œil deux fuyantes, puis une distance figurant la largeur de la première arche (1). On a ensuite dupliqué cette longueur en perspective, afin de trouver la limite de la deuxième et de la troisième arche (2 et 3). Puis, on a repéré le milieu de chacun de ces rectangles, afin d'y faire passez les ellipses (4). On a ensuite tracé, à l'œil encore une fois, la largeur des piliers, tout en repérant la hauteur à partir de laquelle les arches se trouvent (5). Il ne restait plus qu'à tracer (6).

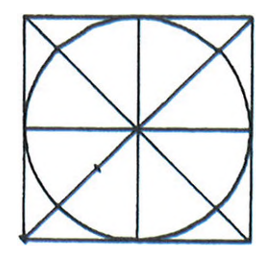
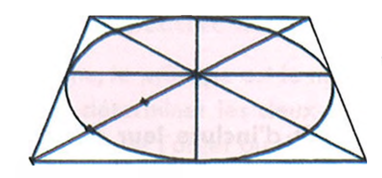
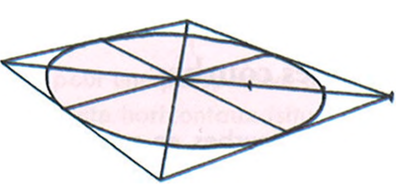
B / Les volumes géométriques

Pour tracer un cône, une sphère, un cylindre, et de nombreuses formes en perspective, il est indispensable de s'être familiarisé avec les ellipses.

• La perspective du cercle

Une ellipse se réalise en plusieurs étapes :

- reproduire le carré dans lequel s'inscrit le cercle en perspective ;
- diviser les diagonales en trois parties égales, puis reporter ces divisions sur le tracé en perspective ;
- les huit points permettant le tracé des courbes est ainsi déterminé.



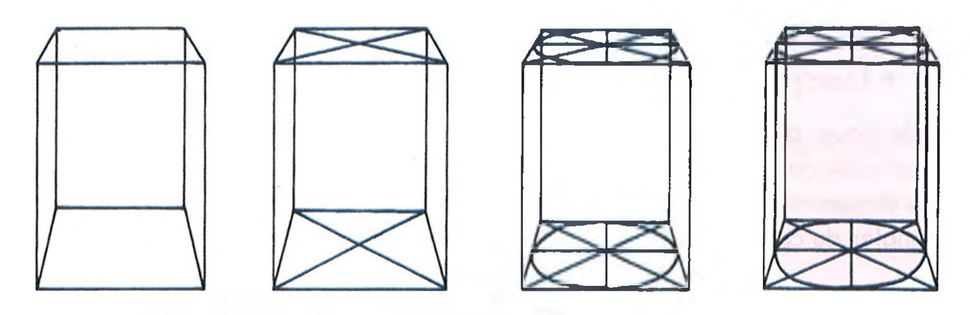



Cette technique est valable pour tous les types de perspective (centrale, oblique...). Elle permet de dessiner assez facilement des ellipses. Ces dernières se tracent, en général, à main levée.

• Le cylindre en perspective

La technique est globalement la même :

- tracer le parallélépipède enveloppe, en respectant le ou les points de fuite ;
- tracer les diagonales sur les faces dessus, dessous ;
- reproduire les ellipses correspondantes aux carrés ainsi déterminés ;
- joindre les deux ellipses.

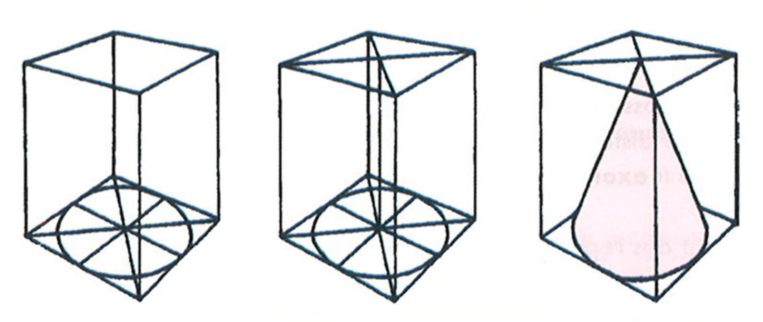


Attention : il ne faut pas commettre l'erreur de dessiner les deux ellipses à l'identique, c'est mathématiquement et visuellement faux.

• Un cône en perspective

De même :

- dessiner un parallélépipède en perspective ;
- sur la base, tracer une ellipse. Sur la face supérieure, tracer les diagonales permettant de déterminer le point central ;
- unir le point central de la face supérieure avec le profil de l'ellipse de base.

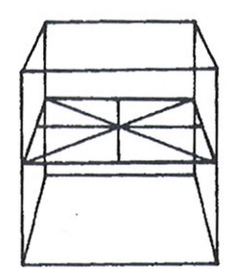
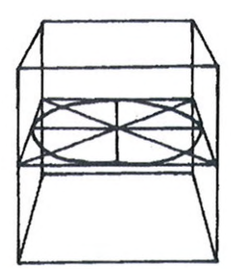
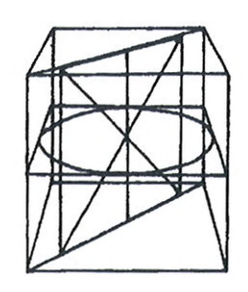
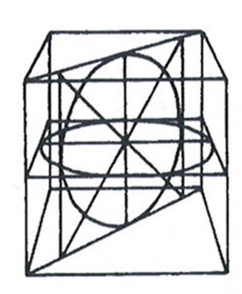
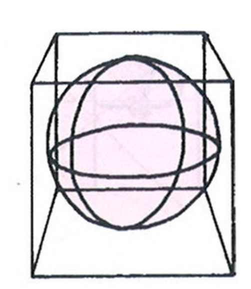


• Une sphère en perspective

La technique est ici légèrement différente :

- à partir d'un cube mis en perspective, tracer le plan médian (c'est-à-dire passant par le milieu des arêtes) et y faire figurer une ellipse ;
- tracer les diagonales des faces hautes et basses, afin de déterminer les points haut et bas de la future sphère (l'endroit où elle va « toucher les bords ») ;
- joindre les points extrêmes.



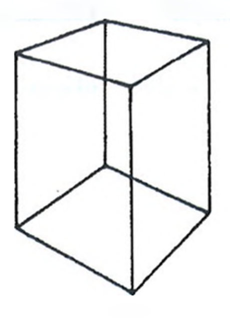
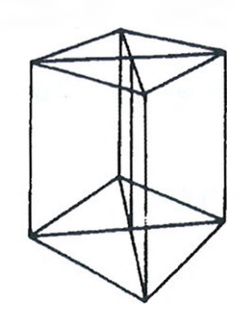
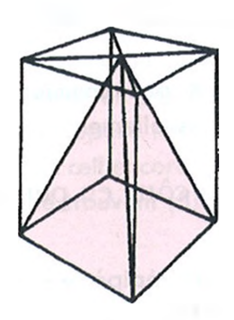






Vue de l'extérieur, une sphère vue en perspective reste un cercle. Cependant, le tracé des lignes intérieures peut aider lorsque l'on veut placer, sur cette figure géométrique, un élément particulier, ou que l'on souhaite par exemple la couper en deux.

• Une pyramide à base carrée en perspective

Ici, plus besoin de tracer d'ellipses :

- dessiner un cube ou un parallélépipède selon l'aspect désiré de la pyramide ;
- tracer les diagonales puis la verticale, ligne centrale de la construction ;
- unir les angles du carré inférieur au point central obtenu sur la face supérieure.

IV - Autres types de perspectives

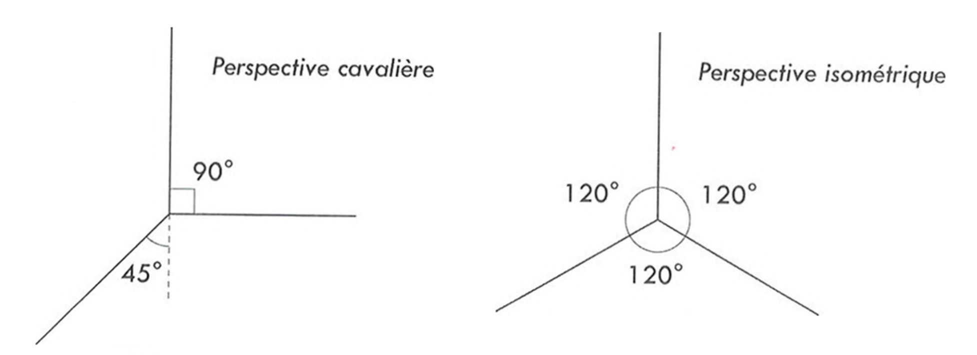
En plus de ces perspectives possédant des points de fuite, c'est-à-dire prenant en compte le rétrécissement des éléments à cause de la distance, il existe un certain nombre de **perspectives sans points de fuite**, appelée « **parallèles** » ou « **axonométriques** ».

De telles perspectives sont des représentations dans lesquelles :

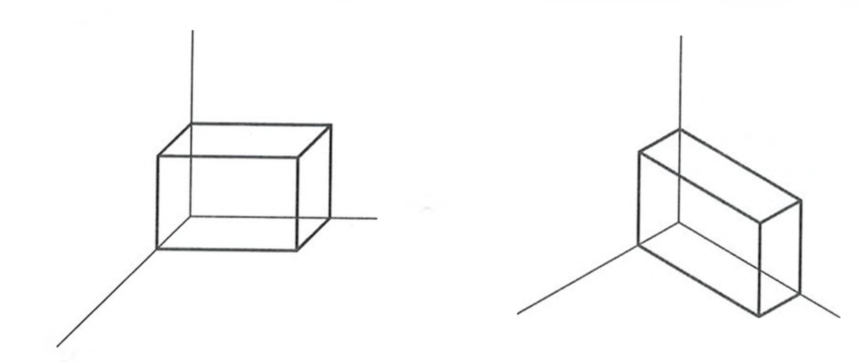
- les trois axes de référence sont représentés par trois droites ;
- les longueurs réelles des objets sont reportées sur ces axes de référence avec un facteur constant, facteur qui peut être différent pour chacune des droites.

Celles-ci sont principalement utilisées en **dessin technique**, ou pour des représentations précises d'objets. Elles donnent des dessins moins « vivants » que les perspectives traditionnelles, mais plus précis puisque certaines de leurs mesures sont en vraie grandeur (à l'échelle 1), dans la mesure où il n'y a pas de réduction des dimensions à cause de la perspective. Elles permettent donc, dans certains cas, de compiler à la fois le rôle du plan et celui du croquis d'ambiance.

Plus précisément, il existe deux **techniques de perspective parallèle qui sont fréquemment utilisées :** la **cavalière** et l'**isométrique**, la différence principale résidant dans le fait que la première a une face parallèle au tableau, qui se projette en vraie grandeur, alors que la seconde ne possède aucune face parallèle au tableau.



Organisation des axes de la perspective cavalière et de la perspective isométrique.



Représentation d'un pavé de 2 unités de haut, 3 de large et 1 de profondeur, en perspective cavalière (à gauche) et isométrique (à droite).

A / La perspective cavalière

• Généralités

Elle est essentiellement employée dans l'industrie, car elle donne une **représentation conventionnelle** des objets.

À partir d'une des faces de l'objet, que l'on dessine en vraie grandeur ou à une échelle prédéterminée, on fait fuir les arêtes avec un angle constant qui bien souvent est de 45°. Leurs longueurs subissent une réduction conventionnelle à l'appréciation du dessinateur. D'autre part, **toutes les lignes parallèles restent rigoureusement parallèles**, contrairement à la perspective réelle.



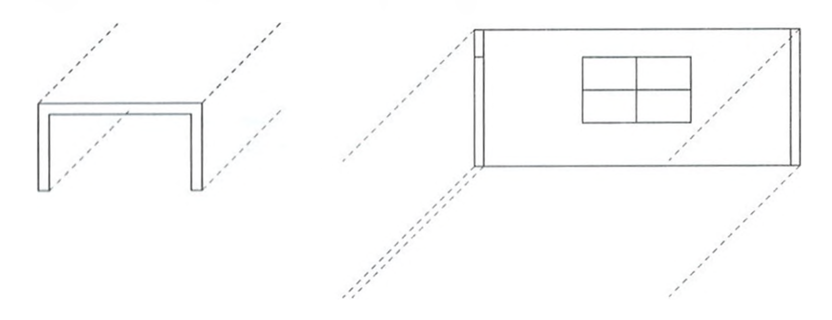
La perspective cavalière est donc une **projection oblique** d'une pièce, d'un volume... dont une face est parallèle au tableau. Cette face se projette en vraie grandeur, c'est-à-dire qu'elle permet, au premier coup d'œil, d'apprécier l'aspect général de l'objet, du volume, de l'espace.



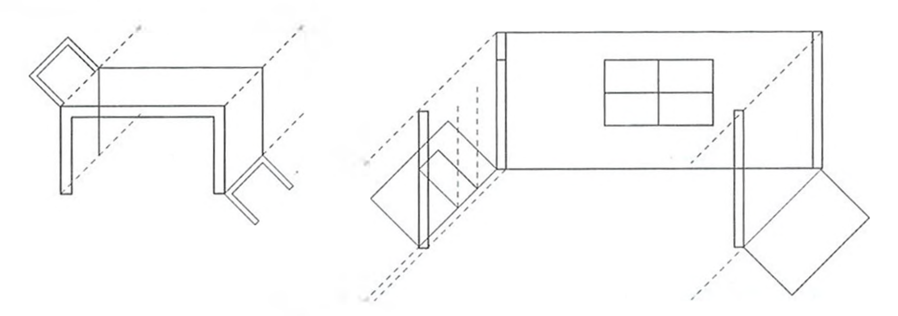

Bien que des déformations fausses et parfois désagréables à l'œil ne donnent pas une idée exacte des objets, nous constaterons que cette méthode de reproduction facilite l'exécution de sujets particulièrement complexes.

• Dessiner une perspective cavalière

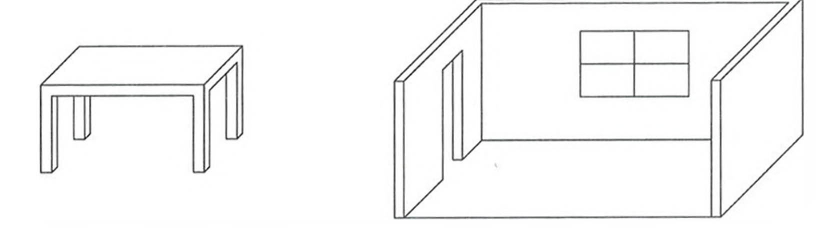
Pour dessiner nos exemples (table et espace) en perspective cavalière, il faut partir du dessin d'une de leurs faces en vraie grandeur (c'est-à-dire à l'échelle), puis tracer des lignes à 45° qui en partent.



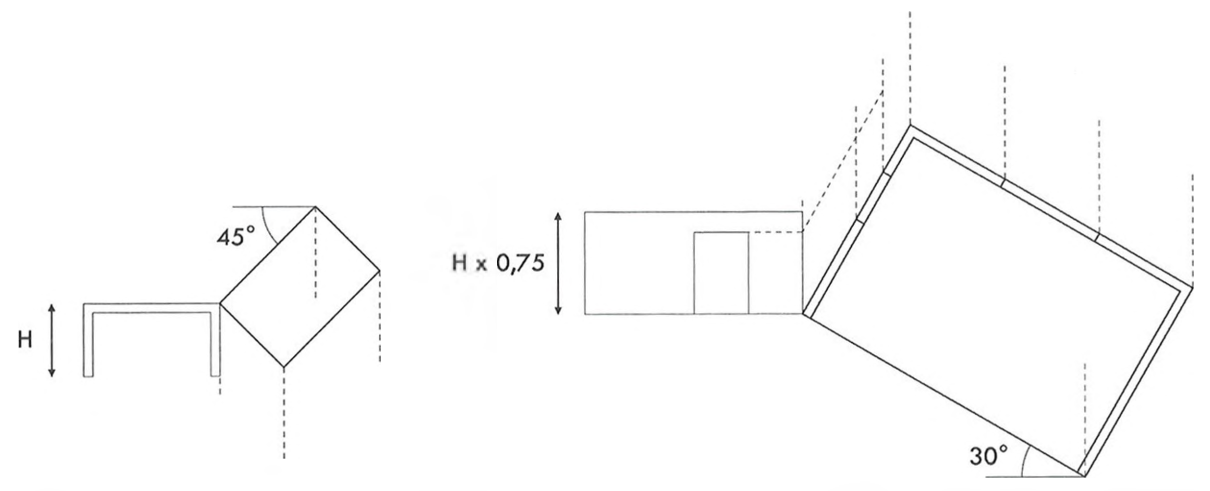
Ensuite, soit on détermine la profondeur de manière arbitraire (à l'œil), soit on la fixe par rapport aux dimensions réelles des côtés. On peut alors soit les mettre à l'échelle 1, soit à l'échelle ½ (comme ici, où l'on a divisé par deux les dimensions des côtés pour obtenir la profondeur), soit encore à une autre échelle que l'on aura déterminée.



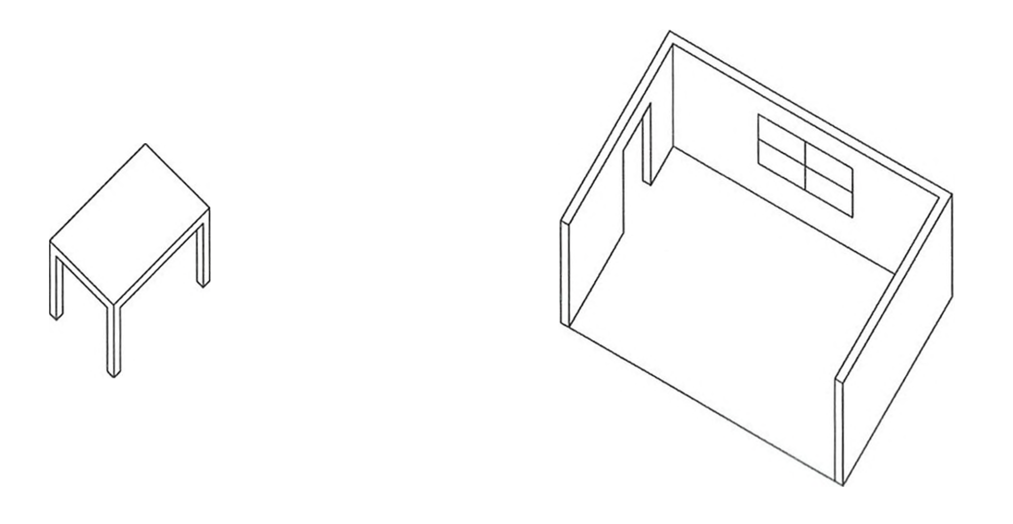
Le résultat est un peu « strict », mais il permet de retrouver précisément les cotations, à condition de connaître le coefficient de réduction évidemment.



On peut aussi dessiner des perspectives cavalières en partant de plans (vue de dessus). Ci-dessous, nous les avons légèrement inclinés pour éviter les superpositions de lignes. Ensuite, la marche à suivre est la même, sauf que l'on tire dans ce cas des traits verticaux.



Nous avons ici opté pour un report des dimensions à l'échelle 1 pour la table, en réduisant les distances d'un quart pour la pièce (75 % de la hauteur normale).





Comme nous l'avons déjà évoqué, il s'agit ici des méthodes précises pour construire de telles perspectives. Dans la pratique (et selon les besoins), **elles peuvent aussi se tracer à main levée**, simplement pour donner une idée d'un objet, d'un espace...

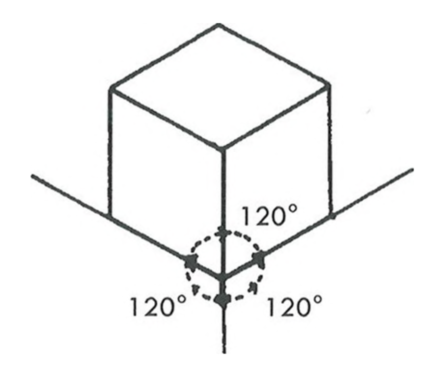
B / La perspective isométrique

• Généralités

La perspective isométrique fait partie des perspectives **axonométriques.**

Elle a cependant une particularité qui vient du fait que les trois angles qui composent ses axes sont égaux (120°).





Dans le cas de la perspective isométrique, contrairement à la cavalière, **aucun plan n'est parallèle au tableau**.

Cependant, elle donne une **vision plus « réaliste » des objets**, tout en permettant de retrouver également leurs dimensions réelles. Elle est donc, de ce fait, souvent utilisée en architecture ou en décoration, en design, mais aussi dans l'industrie.

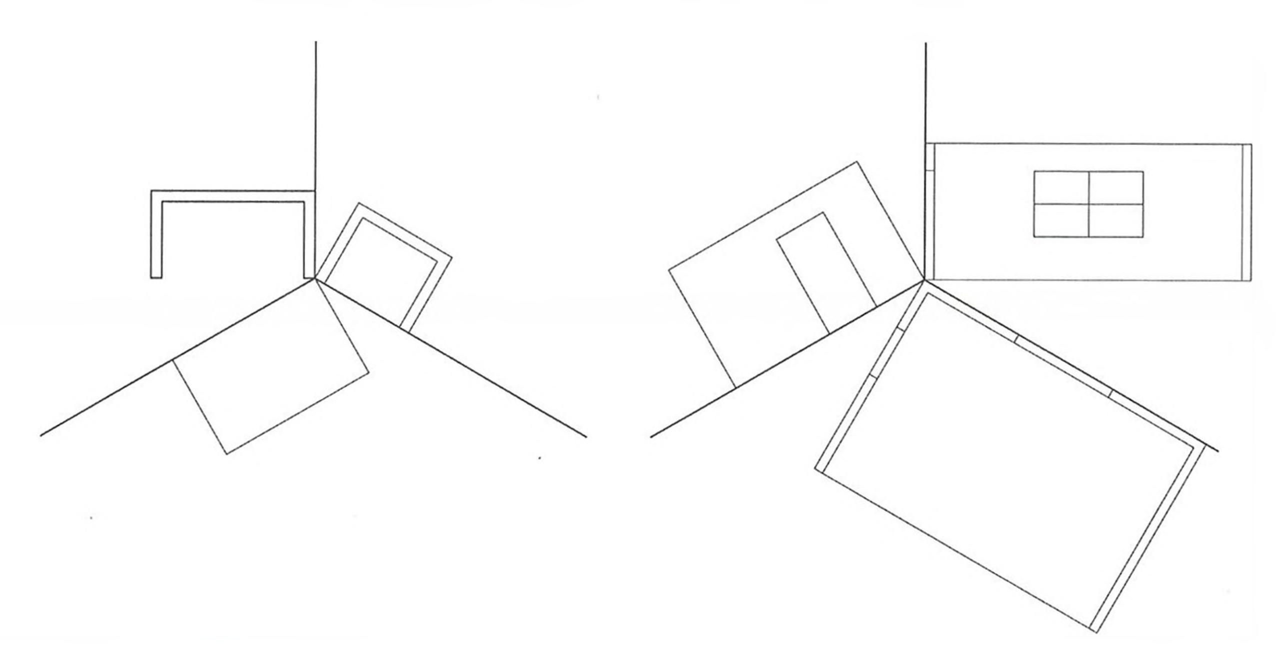


Sachez qu'il existe également des axonométries trimétriques (où les trois angles sont différents), ou des dimétriques (où deux des angles sont égaux).

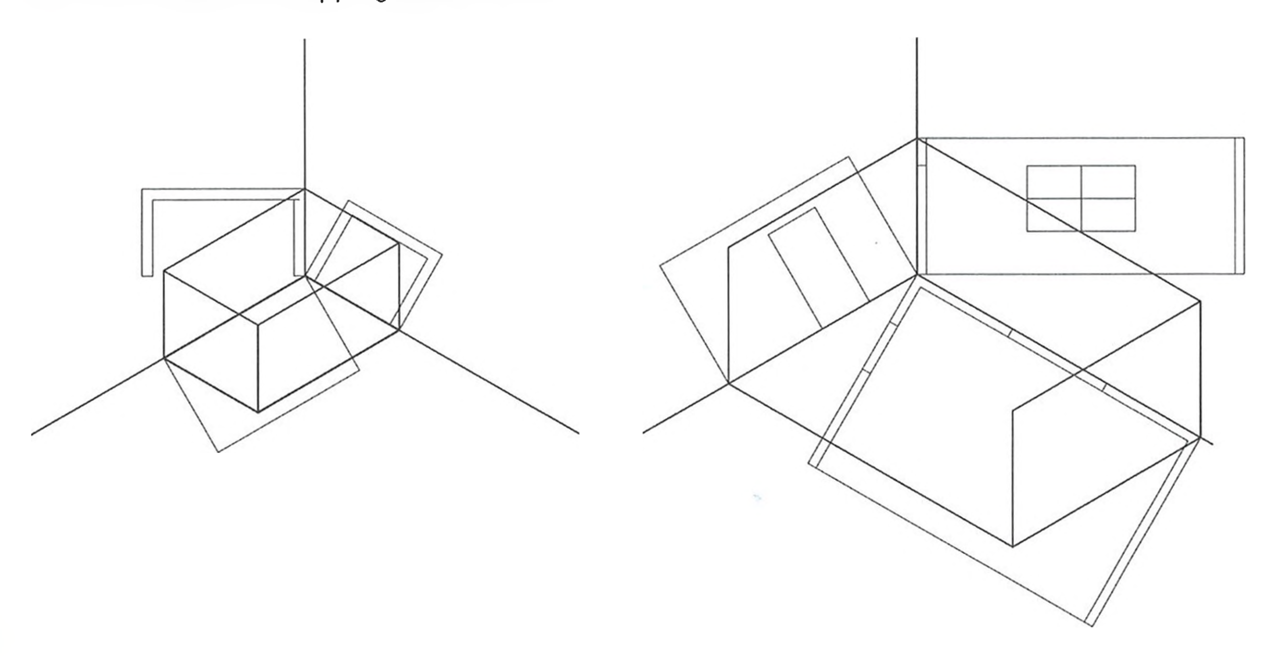
• Dessiner une perspective isométrique

Pour dessiner une perspective isométrique (la méthode est la même pour toute axonométrie), il faut procéder comme pour une perspective cavalière, avec un peu plus de méthode toutefois.

Il faut tout d'abord tracer les axes, puis reporter les différentes longueurs des plans en tenant compte de l'éventuel coefficient de réduction (ici, nous n'en avons pas pris, toutes les mesures sont donc celles que l'on peut retrouver sur le plan original, on est donc à l'échelle 1 par rapport au plan).

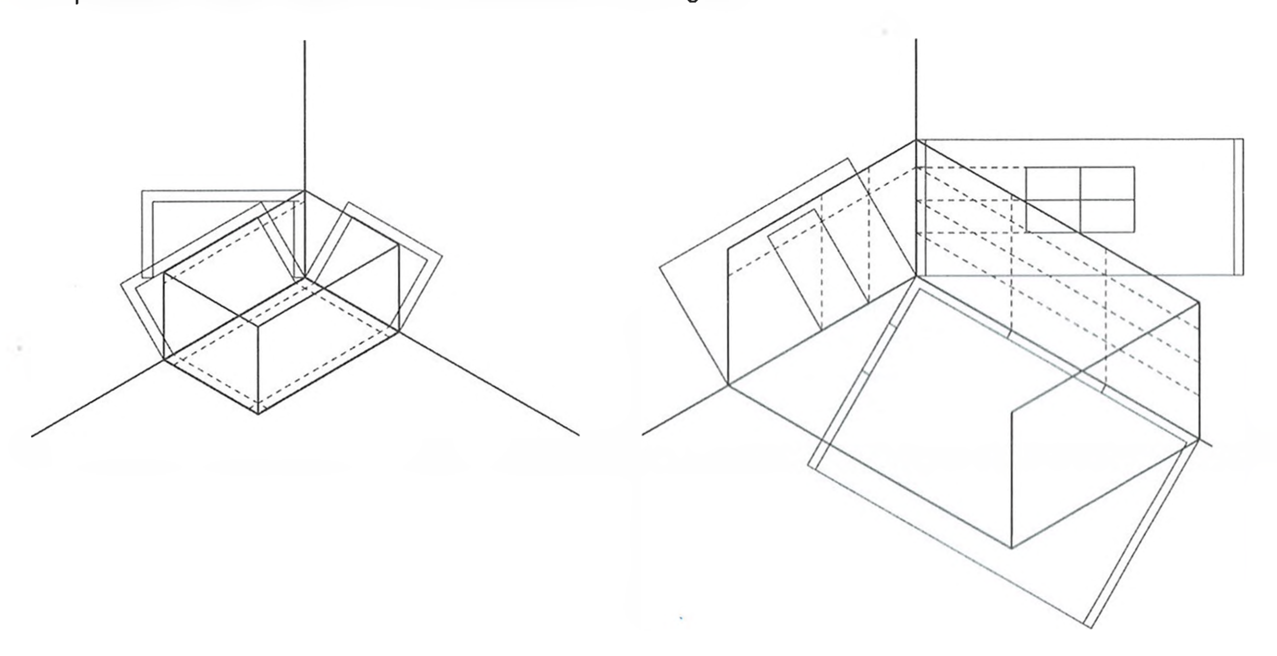


On trace ensuite l'enveloppe globale du volume.



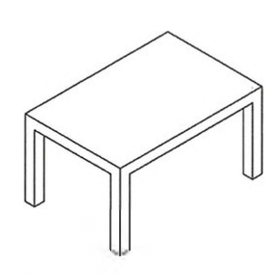
Puis, on peut s'attaquer aux détails. Il faut alors reporter sur les différents axes les mesures leur correspondant (largeur, hauteur, profondeur), puis les tracer.

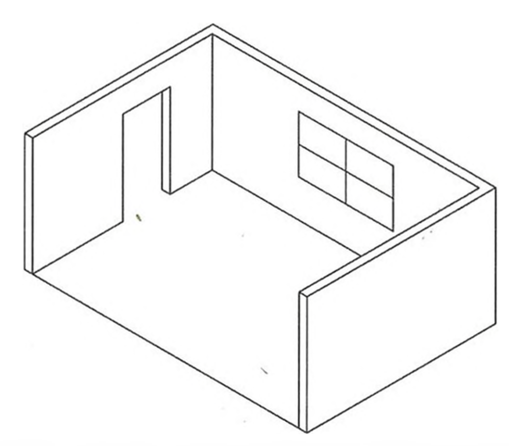
Les points définitifs se trouveront à l'intersection de ces lignes.



Et voilà, ce n'est pas si compliqué...







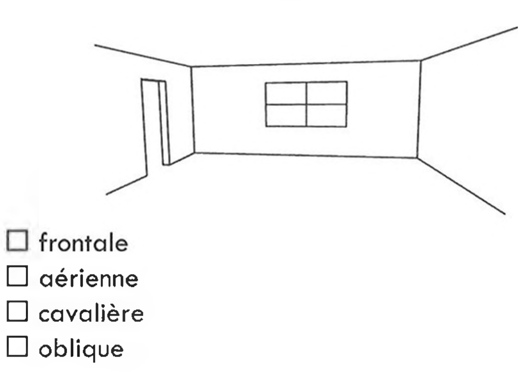
Rappelons enfin, pour finir, que les perspectives cavalières et axonométriques sont assez « techniques », et que l'objectif de ce cours est avant tout de vous amener à être capables de réaliser des perspectives plus « sensibles ». Il nous a cependant semblé intéressant de vous présenter, même succinctement, leur principe.

V - Exercices



Exercice 1 : Testez vos connaissances en répondant aux questions suivantes (corrigés en fin de fascicule) :

1. La perspective suivante est une perspective :



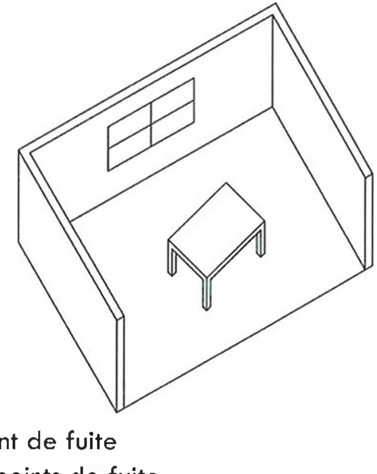
- ☐ frontale
- ☐ aérienne
- ☐ cavalière
- ☐ oblique

2. Combien la perspective précédente possède-t-elle de points de fuite ?

- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4

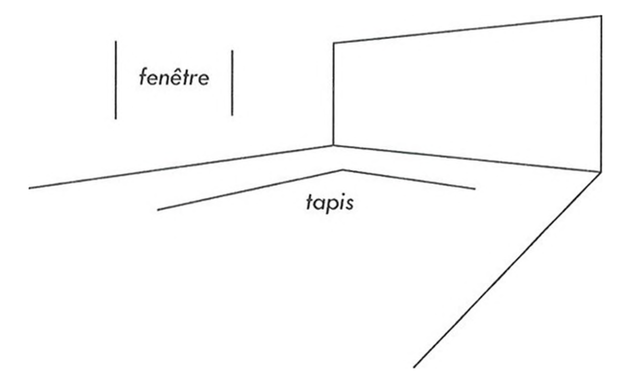


3. La perspective suivante possède :



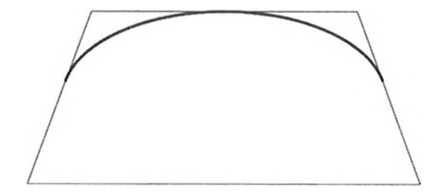
- ☐ un point de fuite
- ☐ deux points de fuite
- ☐ trois points de fuite
- ☐ aucun point de fuite

4. Complétez le dessin suivant :



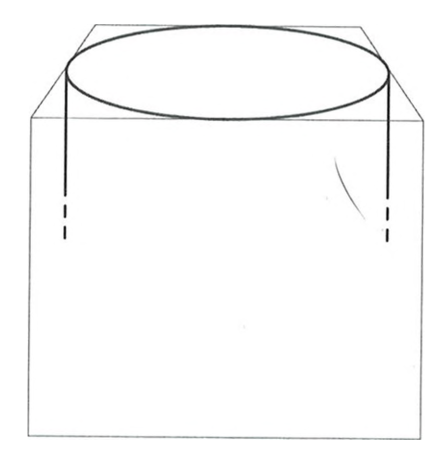
Il manque le haut du mur de gauche, les lignes de la fenêtre et celles du bas du tapis. Vous devez pouvoir tout retrouver grâce à votre intuition et en vous servant des points de fuite.

5. Complétez le dessin de ce cercle vu en perspective frontale :

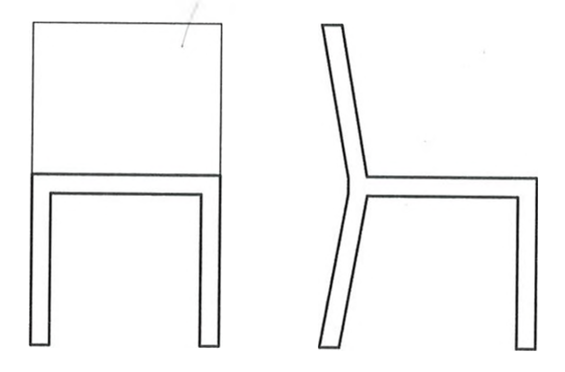





6. Dessinez le bas de ce cylindre vu en perspective frontale :

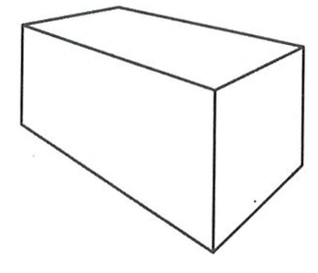


7. Dessinez cette chaise en perspective cavalière vue de côté (coefficient de réduction : 50 %) :

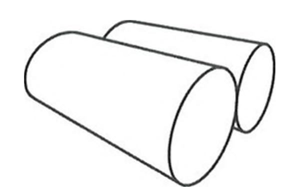




Exercice 2 : Construisez le cylindre inscrit dans le parallélépipède suivant.



Puis, une fois que cela est fait, dessinez-en un second juste derrière pour arriver au dessin suivant.





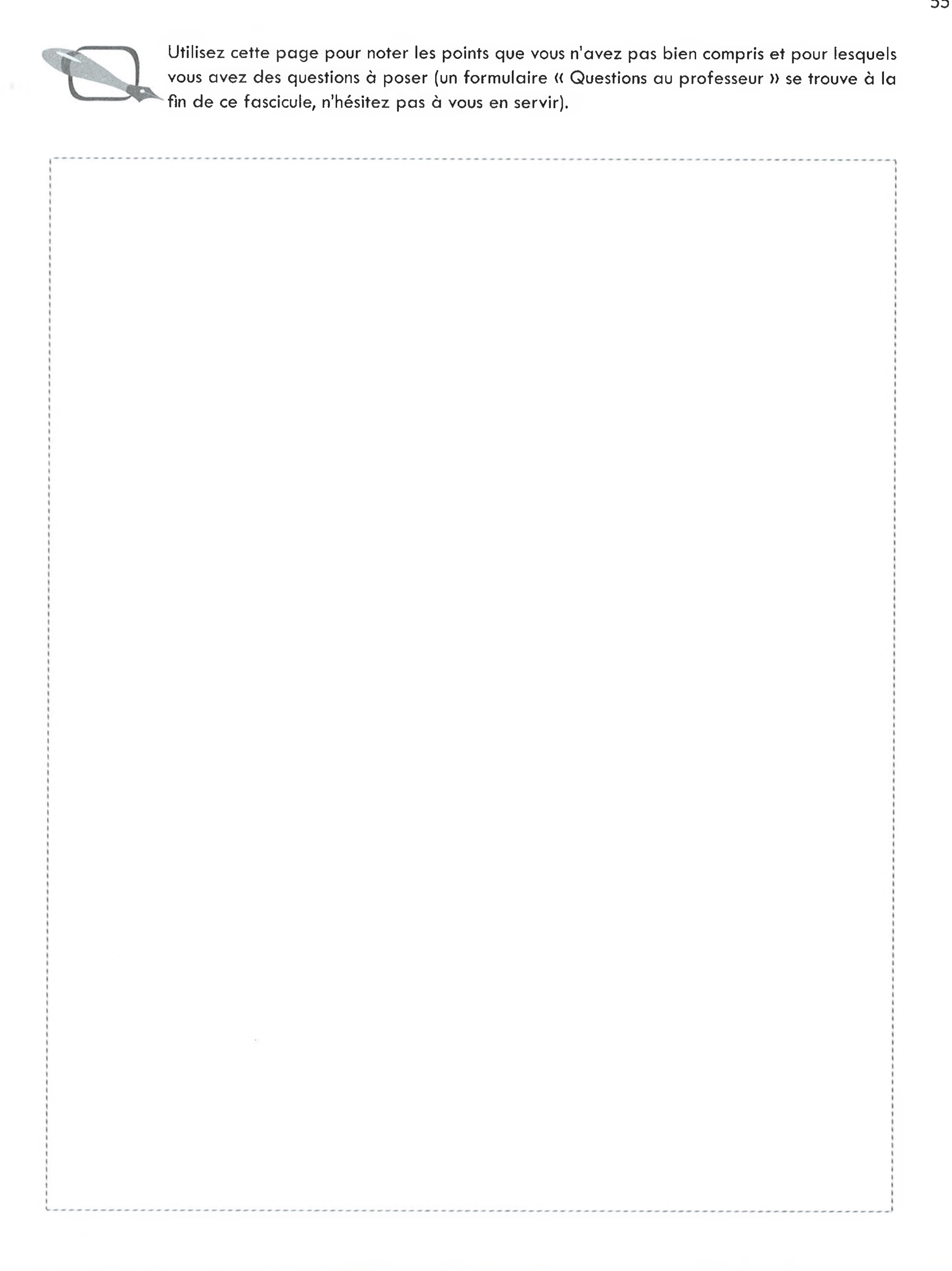
Exercice 3 : Placez-vous dans la plus grande pièce de votre logement, et dessinez-la en perspective frontale (un seul point de fuite). Faites plusieurs croquis rapides (5 à 10), et essayez de les comparer à la réalité.



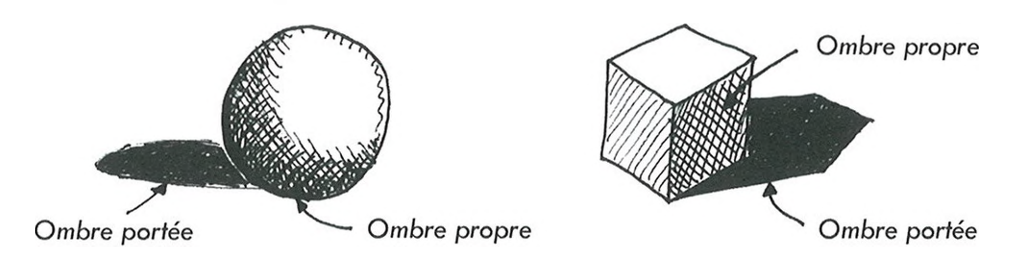
Exercice 4 : Choisissez une table rectangulaire, et dessinez-la en perspective aérienne, légèrement vue de dessus. De même, multipliez les croquis rapides, et n'hésitez pas à essayer l'effet de perspective.



Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



Un corps éclairé a nécessairement une partie dans l'ombre. Cette ombre a **une forme bien précise**, et peut être de différentes natures : **propre** (sur l'objet) ou **portée** (sur ce qui l'entoure).



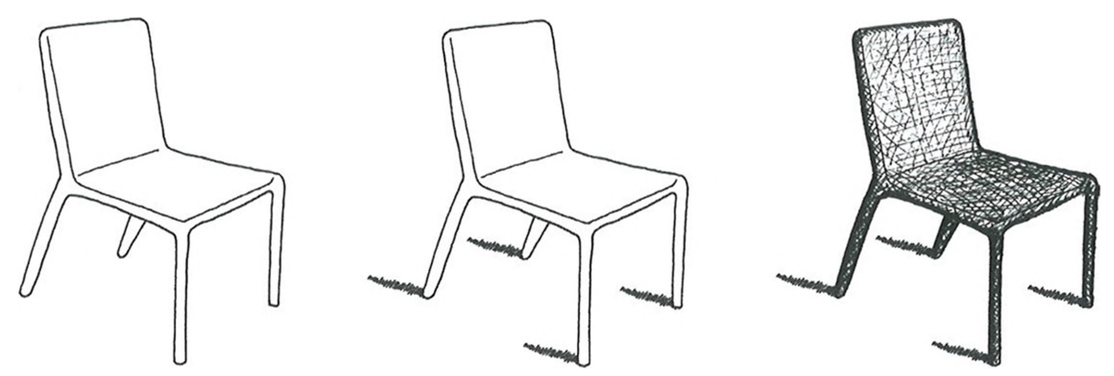
L'ombre portée est déterminée par la forme de l'objet qui la produit. Sa direction et ses dimensions sont alors définies par **l'emplacement et la nature de la source lumineuse.**

Les ombres, tout comme les reflets, sont une manière de « **rendre vivante** » **une perspective**. Elles peuvent être placées simplement, de manière intuitive, ou alors déterminées de manière plus précise.

Voyons ces différentes techniques.

I - Les ombres « décoratives » et intuitives

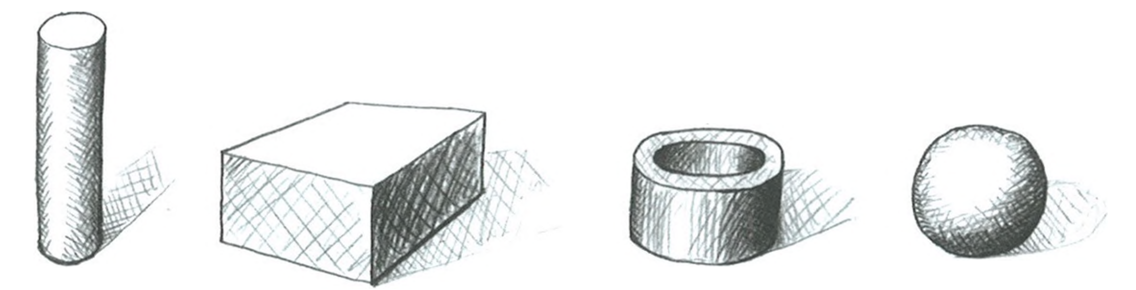
Elles ne sont pas vraiment « calculées » ou tracées géométriquement, mais simplement placées à l'instinct, pour donner un peu de vie et de pesanteur à un objet ou à un élément.



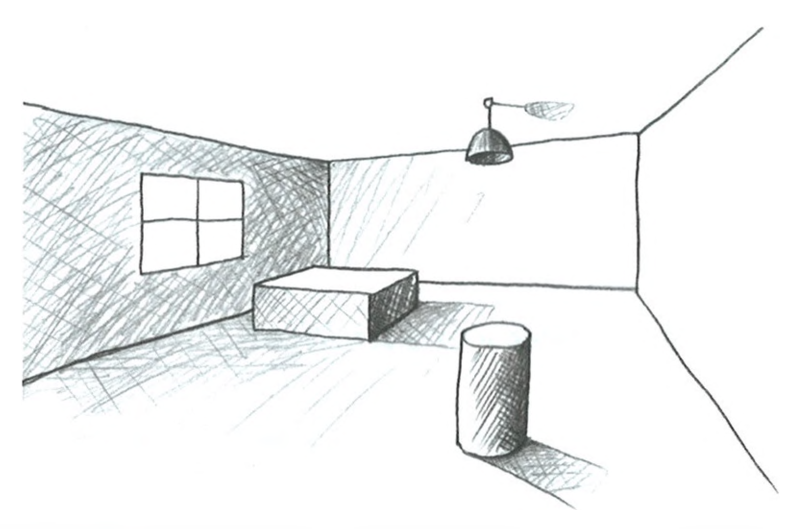
Une chaise sans ombre et une autre avec une petite ombre en bas de chaque pied. Cette dernière « l'assoit » sur le sol, et évite qu'elle ne « flotte » dans la page. Sur la dernière chaise (à droite), on a également placé des ombres et une texture sur l'objet.

Il n'existe pas véritablement de méthode pour réaliser ces ombres intuitives : elles sont principalement **question de sensibilité et de logique**.

En fonction de la forme de l'objet et de l'origine de la lumière, on va les positionner ou les orienter d'une certaine manière, les accentuer à certains endroits et les atténuer à d'autres.



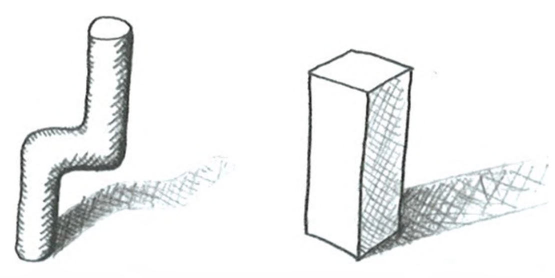
En fonction de la forme des objets, on fait varier les types d'ombres propre et portée, afin d'accentuer la lisibilité du volume.



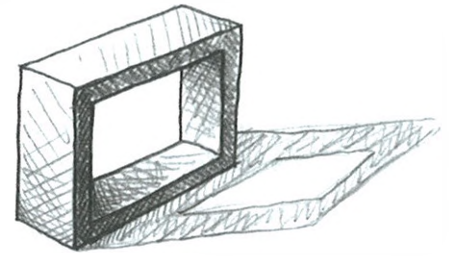
Il faut faire attention à la position de la source lumineuse pour orienter les ombres.

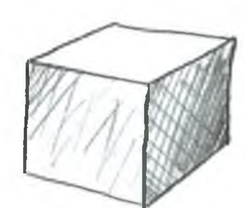
Quelques astuces supplémentaires :

- plus l'ombre est loin, plus elle s'atténue ;



- afin de donner un peu de « matière » et de relief à un objet, on peut appliquer un léger dégradé aux ombres ;

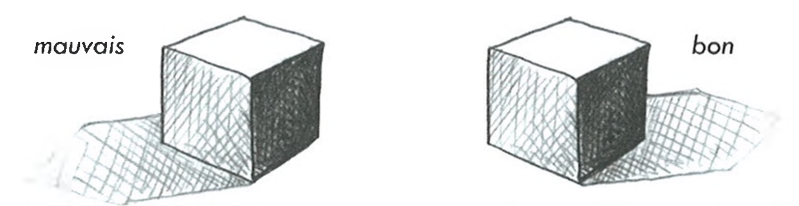




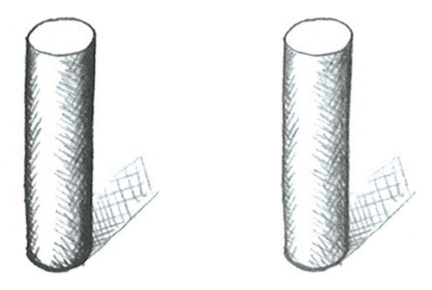




- l'emplacement de la source lumineuse détermine les ombres propres mais aussi les portées ;



- afin de donner davantage de volume, on peut accentuer les lignes situées dans l'ombre.



Ces ombres, réalisées « à l'œil », sont fréquemment utilisées pour **donner du volume à une scène.** Si l'on souhaite les tracer plus précisément, il existe plusieurs techniques, que nous allons maintenant voir. Elles sont plus complexes, mais elles permettent de donner une position et un aspect qui peuvent parfois paraître plus réalistes. Il faudra alors différencier la lumière naturelle (solaire), de la lumière artificielle (lampes), les deux générant des types d'ombres relativement différents.

II - La lumière solaire

Dans ce cas, la situation de la source peut se résumer à trois positions :

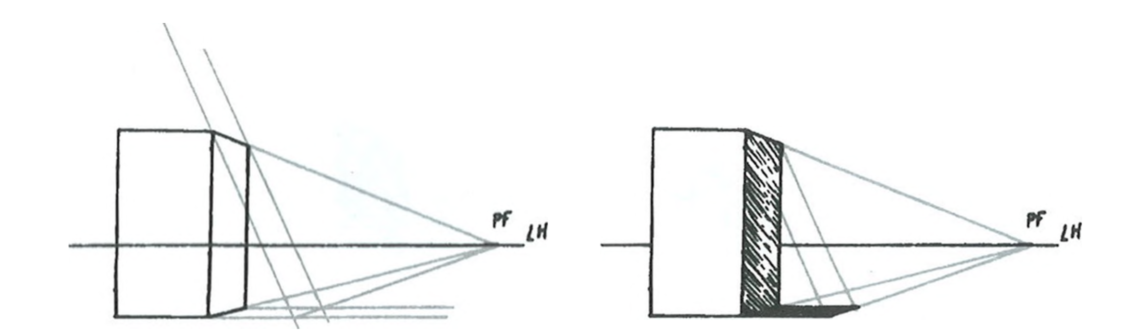
- **de côté par rapport à l'observateur.** Les ombres projetées le sont sur un plan au sol perpendiculaire au tableau de projection ;
- **de face par rapport à l'observateur.** Les ombres se dirigent vers lui, les objets produisant cette ombre apparaissent en contre-jour ;
- **le soleil se situe derrière l'observateur**, les ombres se dirigent alors vers l'horizon et les objets sont intégralement éclairés.

Il faut noter que plus la source lumineuse se rapproche de la ligne d'horizon, plus l'ombre est importante.

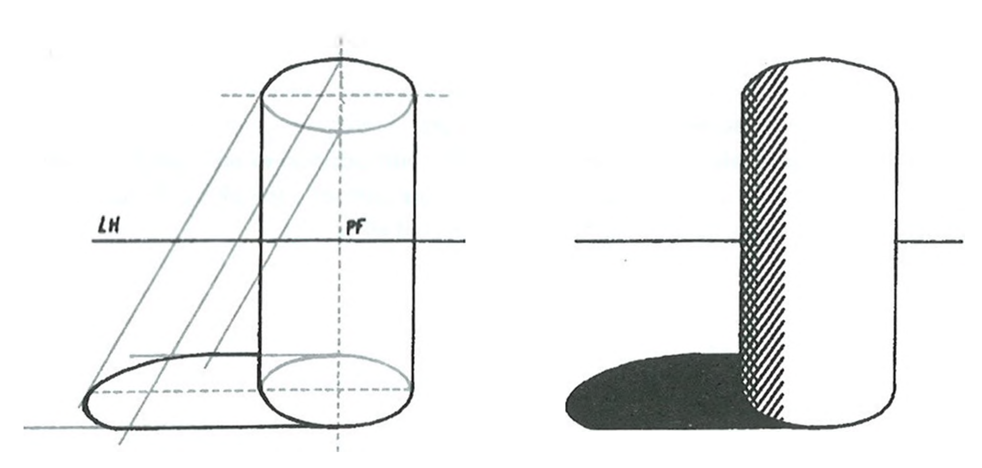
A / Premier cas de figure : soleil vu de côté

Lorsque le soleil est de côté, l'ombre se projette parallèlement à la ligne d'horizon et au volume. De plus, dans la mesure où la source (le soleil) est située très loin de l'objet, on considère que ses rayons sont parallèles les uns aux autres. Il suffit donc de déterminer une direction et un angle (qui dépendent de la hauteur de la source lumineuse souhaitée), puis de faire passer ces lignes par les points hauts de l'objet. Leur intersection avec les parallèles passant par les différents points de la base de l'objet marqueront les contours de l'ombre.

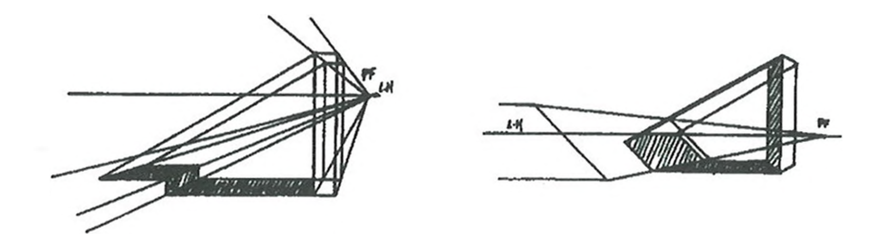




Pour les formes plus complexes, comme les cylindres par exemple, le principe est le même : on détermine les points importants situés en haut du volume (ceux qui donneront les limites de l'ombre), l'ombre se trouvant toujours en parallèle avec la ligne d'horizon. Dans le cas d'un cylindre, il s'agit des points de l'ellipse supérieure. Il ne reste ensuite plus qu'à tracer au sol les deux parallèles à la ligne d'horizon qui délimitent la figure, puis de faire passer les rayons par les points importants en direction de ces parallèles.



Notez que si l'ombre portée rencontre une surface verticale ou un plan incliné quelconque, elle suit les dénivellations.

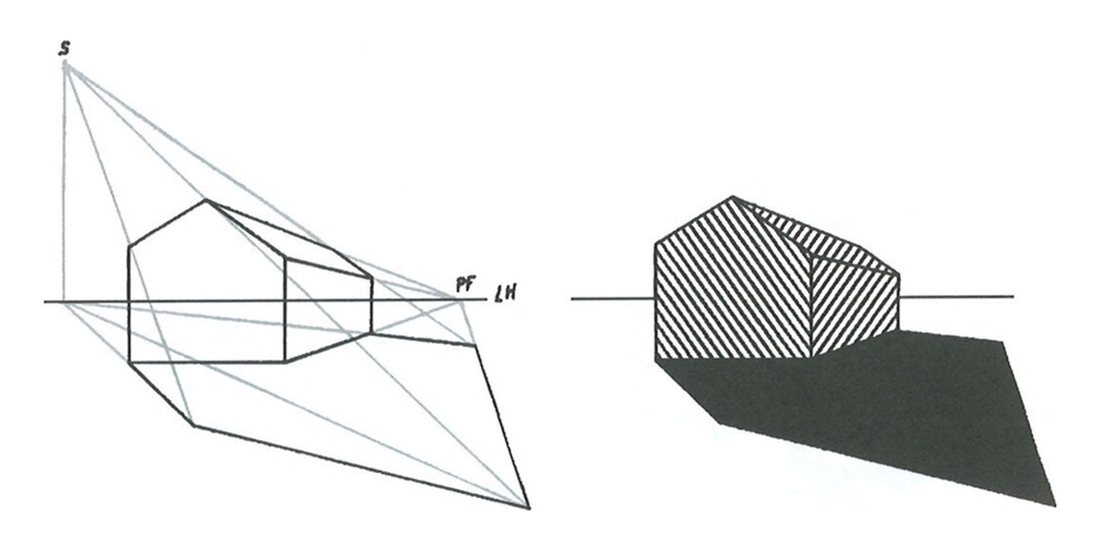


B / Second cas de figure : soleil de face

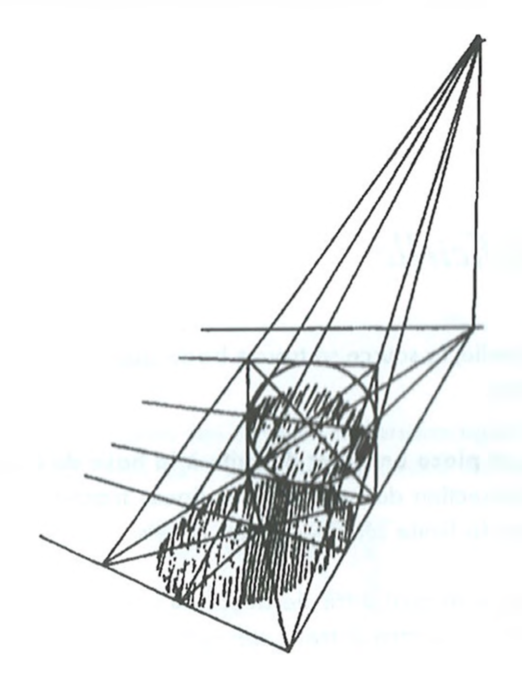
Sur la maison suivante, l'emplacement du soleil a été reporté sur la ligne d'horizon. L'intersection des rayons solaires passant par les points hauts du bâtiment avec les lignes qui partent de ce point de fuite et passent par les points de base de la construction, donne la forme globale de l'ombre.



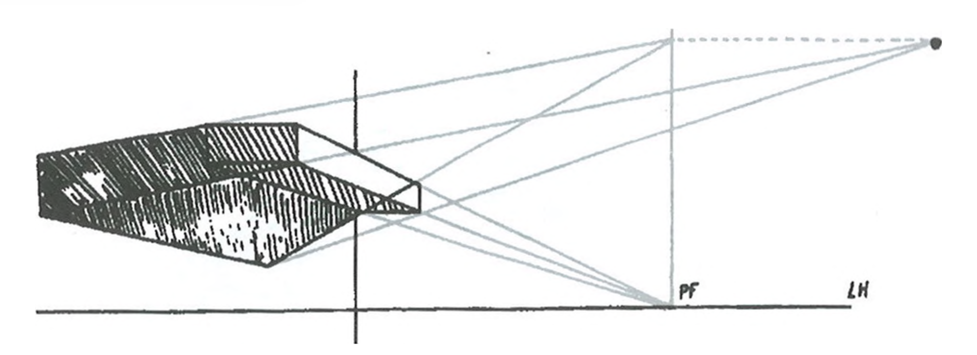




La sphère ci-dessous est inscrite ici dans un carré que l'on mettra en perspective.



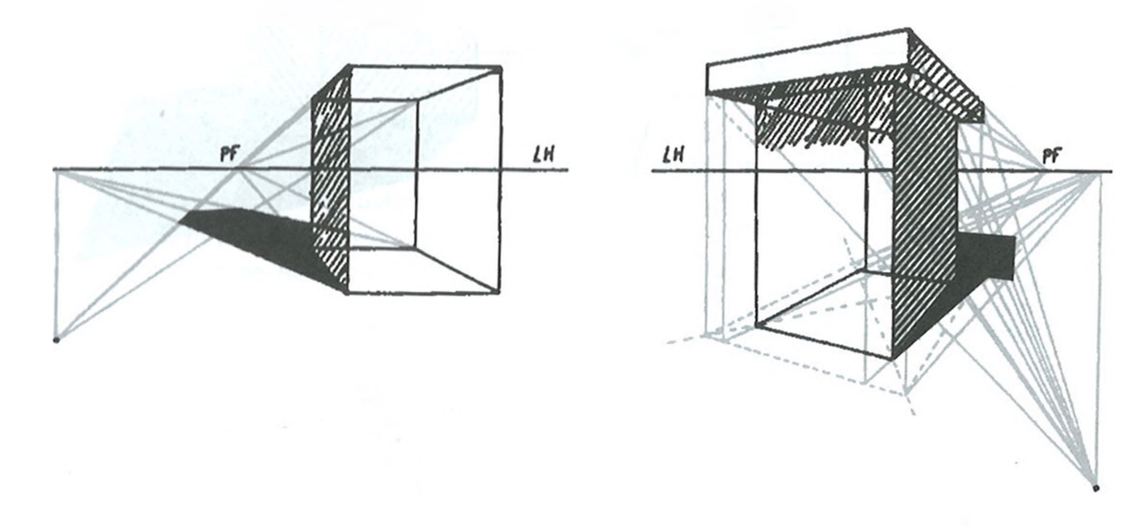
Parallélépipède sur un plan vertical :






C / Troisième cas de figure : soleil derrière l'observateur

Le soleil, ici, n'est pas visible. Pour figurer le point qui permettra de tracer la construction des ombres, il est nécessaire de placer le soleil en dessous de la ligne d'horizon et à l'opposé de ce que serait son emplacement réel. Le point de fuite des ombres se trouve dans ce cas à l'intersection entre la ligne d'horizon et la verticale tracée à partir du soleil.

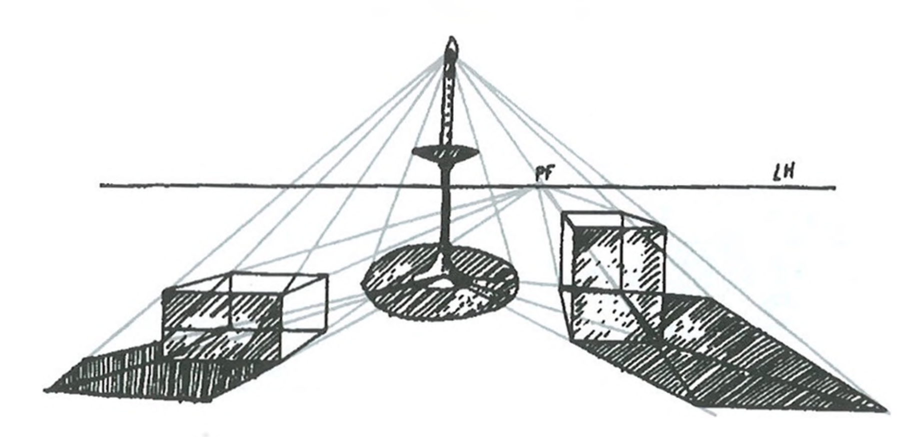


III - La lumière artificielle

Dans le cas de la lumière artificielle, la source se trouve beaucoup plus près des objets qu'elle éclaire que dans le cas de la lumière solaire.

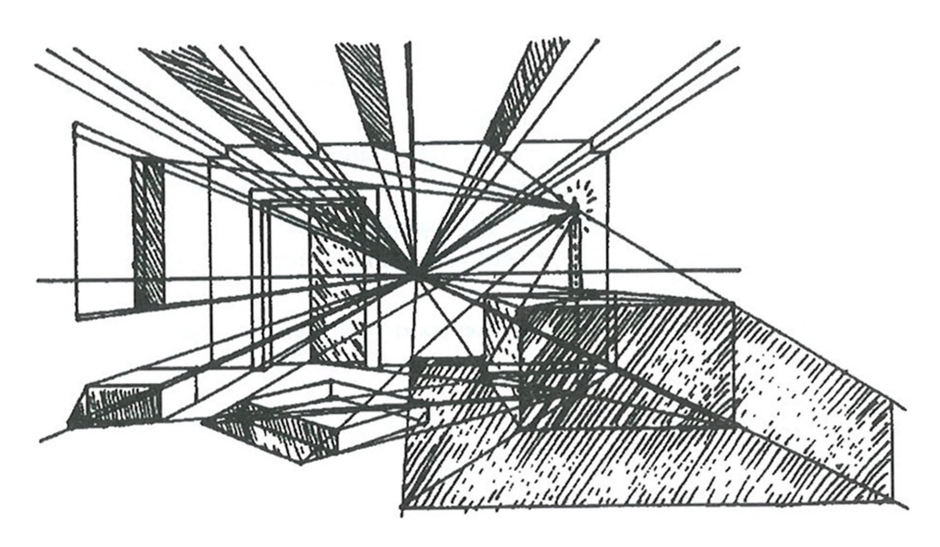
Pour tracer de telles ombres, on place un point de fuite à la base de la source lumineuse. Les ombres portées résultent alors de l'intersection du faisceau des lignes tracées au sol avec celui qui part de la source lumineuse en passant par la limite supérieure des objets.

Les deux exemples suivants montrent qu'il suffit de descendre la verticale depuis la lumière jusqu'au sol pour obtenir le second point qui permettra le tracé des ombres.









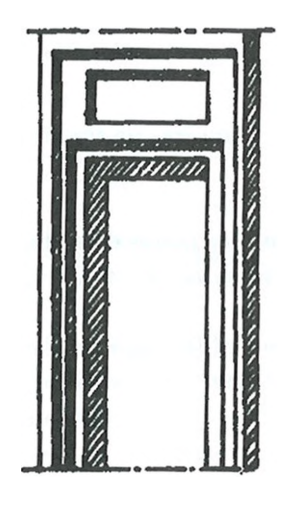


Toutes ces ombres sont relativement difficiles à tracer, et quelquefois approximatives quant à la position exacte de la source lumineuse. Il est donc souvent préférable de les tracer « à l'œil », afin qu'elles paraissent vraisemblables et plus en accord avec ce que vous voulez représenter.

IV - Les ombres à 45°

Les ombres à 45° sont particulièrement employées en architecture. Elles s'utilisent pour la représentation de plans de masse et le rendu des façades.

La projection des rayons lumineux à 45° crée **des ombres de largeur égale à la profondeur de l'élément représenté** (autrement dit, une profondeur de 1 donnera une ombre large de 1).





Quelques remarques sur ce type d'ombre :

- L'ombre propre du volume est obtenue par le tracé des points de contact des rayons lumineux que l'on fait fuir avec les points extrêmes de l'objet.
- L'ombre d'une droite sur une surface plane est une droite.
- L'ombre d'une droite sur une surface concave ou convexe peut être une droite ou une courbe.
- Ce qui est applicable pour une droite l'est aussi pour un plan.
- Sur une surface qui n'est pas plane, il faut rechercher l'ombre portée en projetant un certain nombre de points de la droite.
- Sur une surface non plane, sur une courbe quelconque, il faut procéder par points en utilisant les tangentes.

V - Les reflets

Les reflets sont les images d'éléments se reproduisant sur des surfaces telles que des miroirs, des matières brillantes, de l'eau calme, etc.

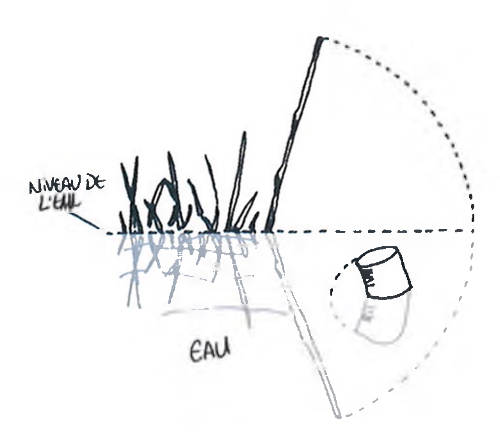


Différentes manières de figurer un reflet.

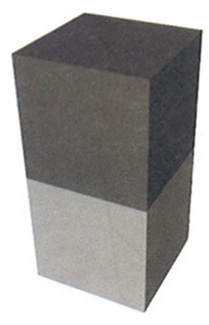
Quelques règles simples :

- L'objet et son reflet possèdent les mêmes points de fuite.
- Les dimensions d'un reflet vu en perspective ne sont donc, normalement, pas égales aux dimensions réelles de l'objet.
- L'image reproduite n'est pas forcément identique à celle de l'objet.
- L'inclinaison du reflet est toujours parfaitement symétrique à celle de l'objet.
- La disposition et l'organisation des éléments dans l'espace sont toujours respectées.
- Pour augmenter l'effet de réflexion, on atténue en général le reflet par rapport à l'original.



Ici, les dimensions du reflet sont identiques à celles de l'original, car il s'agit d'une vue de côté (et non pas d'une perspective).



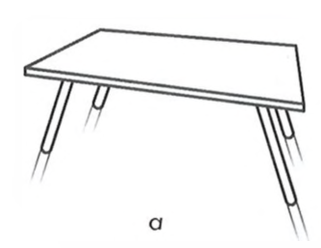
Le reflet possède les mêmes points de fuite que l'original.

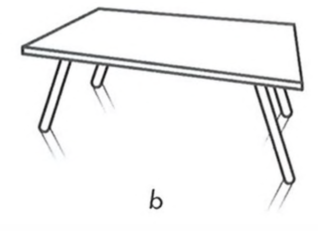
VI - Exercices

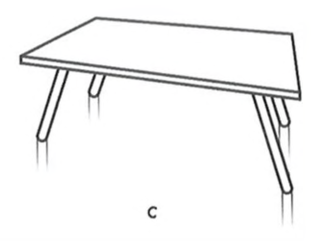


Exercice 5 : Testez vos connaissances (corrigés en fin de fascicule) :

1. Lequel de ces trois reflets est le bon ?


a

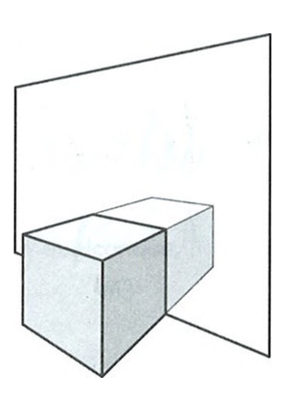

b


c

☐ le a
☐ le b
☐ le c

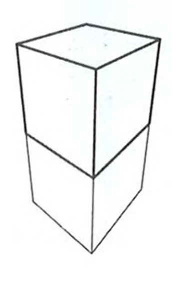


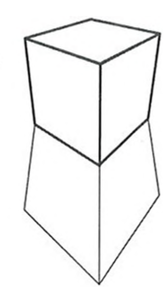

2. Le reflet de ce cube, posé contre un miroir, présente-t-il un problème ?



☐ oui
☐ non

3. Ces deux reflets sont-ils corrects ?





☐ oui
☐ non
☐ un seul des deux est correct

4. Ce dessin contient-il des erreurs au niveau de ses ombres à 45°, et si oui combien ?

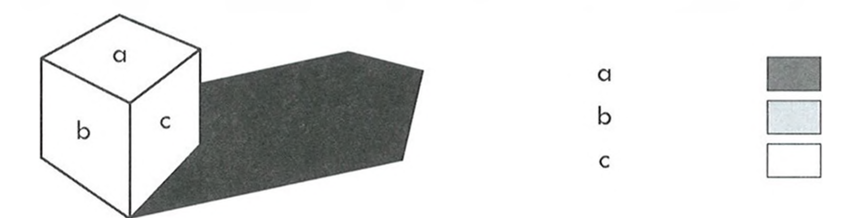


☐ il ne contient pas d'erreurs
☐ il contient une erreur
☐ il contient deux erreurs
☐ il contient trois erreurs





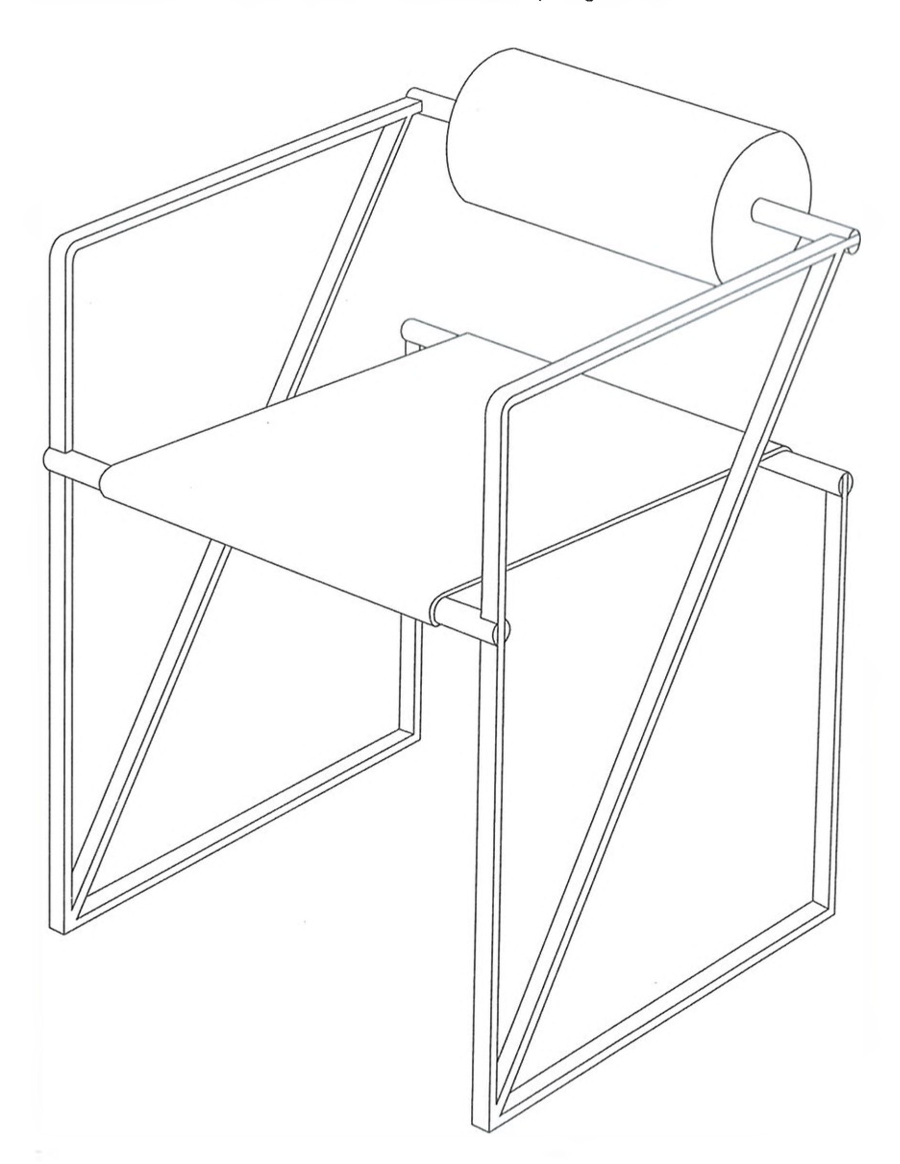
5. Quelle doit être la couleur des différentes faces du cube suivant ?





Exercice 6 : dessinez, à la main et sans calcul ou traçage, l'ombre de la chaise suivante. Pour cela, vous devrez :

- déterminer une position pour le soleil ou la source lumineuse ;
- réfléchir aux formes : sont-elles arrondies, anguleuses...







Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



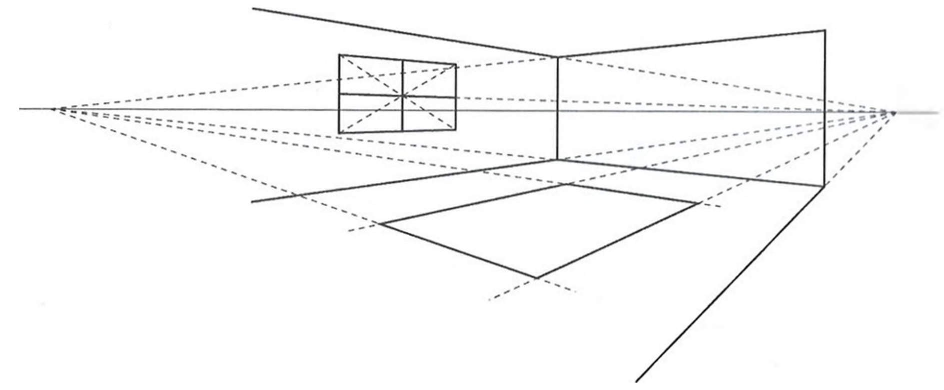
Exercice 1 :

1. Cette perspective est aérienne (voir la question 2).

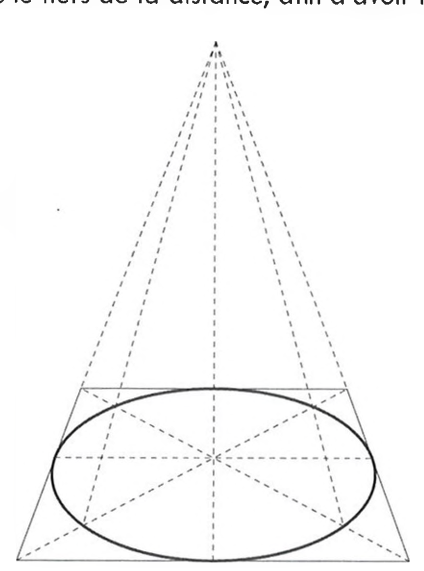
2. La perspective de la question 1 possède 3 points de fuite :
   - un est situé vers le bas (vous pouvez le trouver en prolongeant les lignes du mur du fond) ;
   - un autre est placé à gauche de l'image (vous le retrouverez en prolongeant les lignes haute et basse du mur du fond) ;
   - et le dernier est situé sur le mur du fond (il suffit de prolonger les lignes des murs des côtés).

3. Cette perspective ne possède aucun point de fuite : il s'agit d'une perspective cavalière. Le seul piège est que la table est orientée différemment, mais ses lignes, tout comme celles de la pièce, ne se rejoignent pas.

4. Voici le bon dessin. Pour le construire, on a prolongé les lignes existantes afin de trouver les points de fuite.

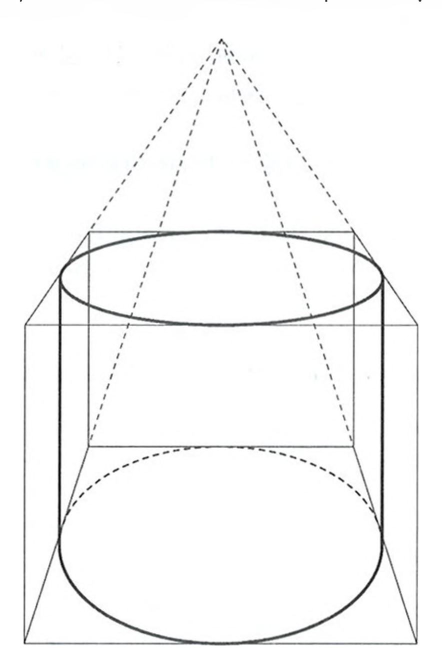


5. Pour retrouver la fin du cercle, il faut tout d'abord :
   - trouver le point de fuite (en prolongeant les lignes du coté) ;
   - tracer les diagonales du carré ;
   - reporter sur les diagonales le tiers de la distance, afin d'avoir les points où passera l'ellipse.

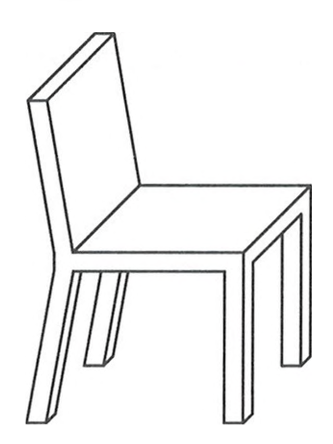




6. Pour dessiner le bas de ce cylindre, il faut :
   - trouver le point de fuite en prolongeant les lignes du haut ;
   - s'en servir pour tracer le bas du volume ;
   - il ne reste ensuite plus qu'à procéder comme dans la question précédente.

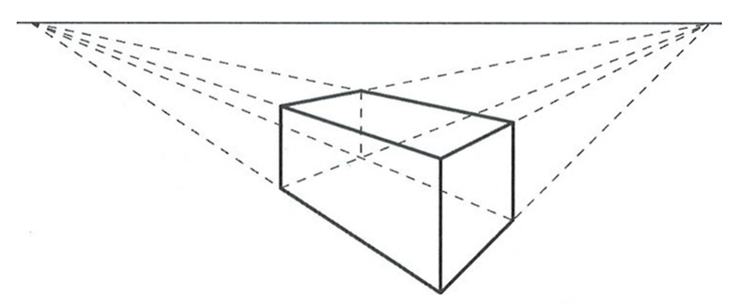


7. Pour dessiner cette chaise en perspective cavalière, on part du dessin de son coté, et on trace des lignes à 45° passant pas ses points principaux. Ensuite, il ne reste plus qu'à reporter la moitié de la largeur du plan (coefficient 50%), pour obtenir la profondeur de la chaise.

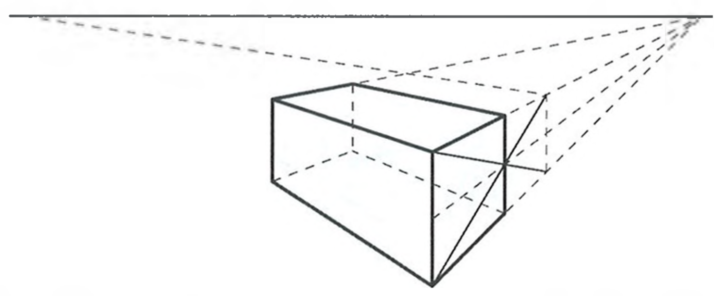


Exercice 2 : Pour répondre à cet exercice, il faut procéder par étapes :

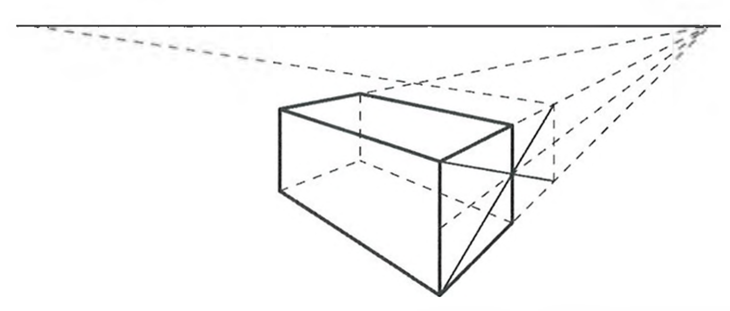
- Tout d'abord, on repère les points de fuite et la ligne d'horizon, en poursuivant les lignes déjà présentes.



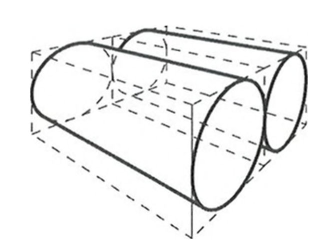
- Puis, une fois que cela est fait, on trace les diagonales des deux faces afin d'obtenir les points par lesquels passeront les ellipses.



- Ensuite, on va dessiner le second volume qui accueillera le second cylindre. Pour cela, on reporte la distance comme pour un quadrillage (comme nous l'avons vu dans le cours).



- Puis, on répète le traçage des diagonales sur le second volume, afin d'obtenir le deuxième cylindre.





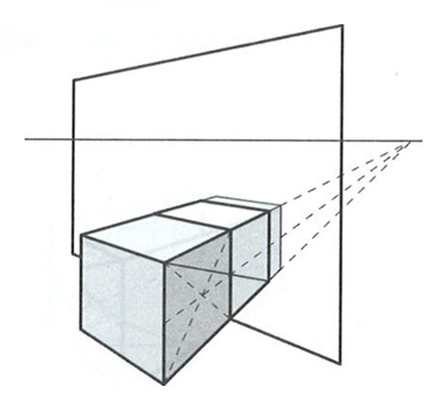
Exercice 3 : Nous donnons toutes les indications dans le cours, donc à vous de jouer... (attention aux points de fuite, et aux lignes placées au-dessus de la ligne d'horizon, qui doivent descendre vers elle).

Exercice 4 : Tout comme pour l'exercice 3, c'est à vous de jouer. Vous devez avoir essayé de donner un léger aspect plongeant en plaçant un point de fuite vers le bas (perspective aérienne).

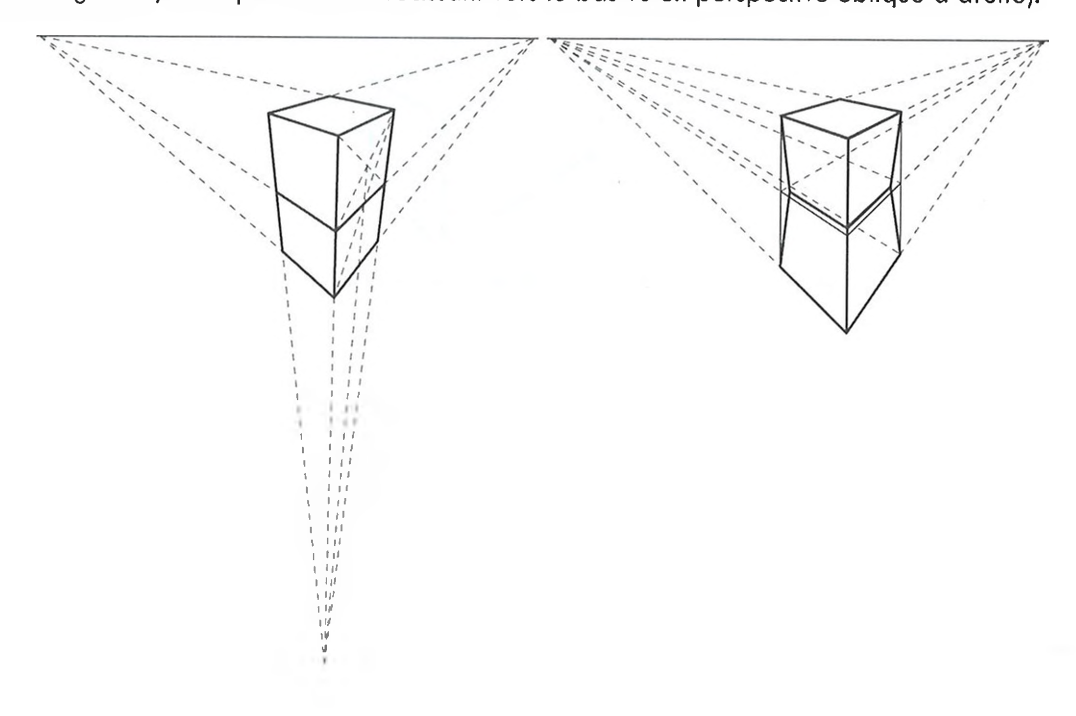
Exercice 5 :

1. Le bon reflet est le b (les reflets s'inversent par rapport à l'original... pour vous en convaincre, il suffit de se regarder dans un miroir).

2. Oui, le reflet de ce cube posé contre un miroir présente un problème : il est trop long.

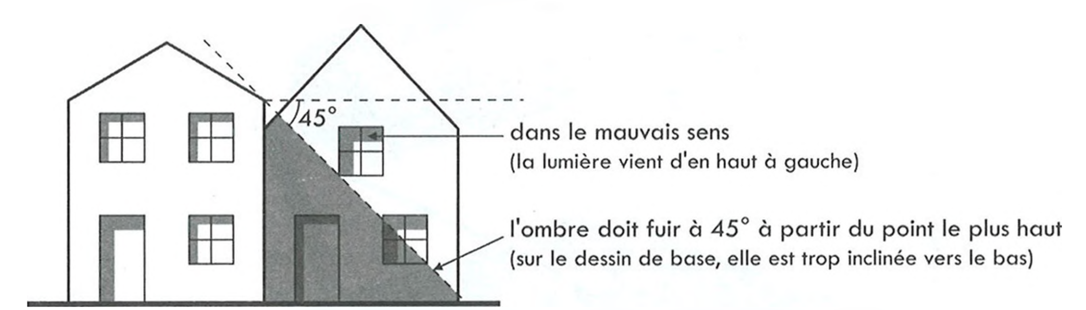


3. Oui, ces deux reflets sont corrects, mais le piège est d'une part qu'ils ne concernent pas les mêmes formes et d'autre part qu'ils ne sont pas élaborés selon la même perspective (un cube vu en perspective aérienne à gauche, et un prisme se rétrécissant vers le bas vu en perspective oblique à droite).



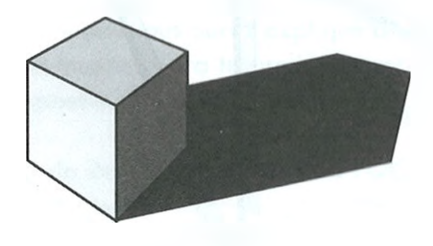


4. Ce dessin contient deux erreurs :



Les différences d'épaisseur que l'on observe au niveau des ombres des fenêtres ne sont pas des erreurs : elles dépendent en fait, comme nous l'avons évoqué dans le cours, de la profondeur des éléments représentés (la porte de la maison de gauche est donc plus enfoncée que celle de la maison de droite).

5. Assez logiquement, le côté de derrière (vers l'ombre) est le plus foncé. Ensuite, on constate que l'ombre est très allongée. On peut donc en déduire que la source lumineuse se trouve près de l'horizon, et que le côté de gauche sera plus lumineux que le dessus.



Exercice 6 :

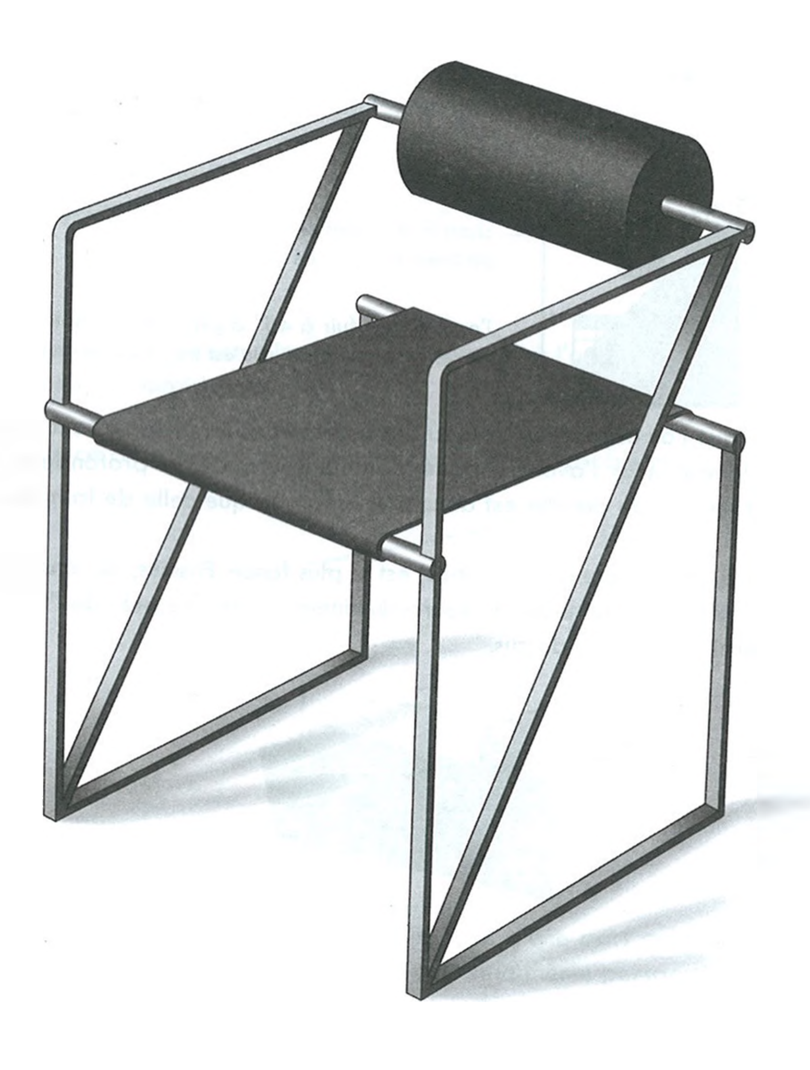
Pour dessiner l'ombre de cette chaise, on a considéré que la lumière venait d'en haut à gauche. Tout le travail a en fait été de donner du volume aux parties cylindriques (dossier et tubes de jonction), puis de bien délimiter les zones qui étaient dans l'ombre (la tranche). On a également appliqué quelques dégradés pour augmenter le relief de l'objet (sur les montants et aussi sur l'assise, dont l'arrière est légèrement plus foncé que l'avant).

Pour les ombres portées, on a simplement déterminé une direction en fonction de la position de notre source, et on a appliqué une légère ombre diffuse, en l'estompant rapidement. Cela a simplement pour effet de « poser » l'objet sur le sol.

Dernière précision : il ne s'agit, évidemment, que d'une manière de faire parmi d'autres.











Réalisation et rédaction

Vous venez de terminer l'étude de votre cours, il vous reste maintenant à réaliser les devoirs ou travaux qui permettront à votre professeur de vérifier si vous en avez bien assimilé le contenu.

Dès qu'un devoir ou un travail est achevé, adressez-le à la correction, accompagné de la feuille d'en-tête et du sujet. Assemblez bien vos documents ensemble et envoyez-les à l'école (ils vous seront retournés intacts... ne vous inquiétez pas !).

Après correction de votre travail, celui-ci vous sera renvoyé avec :
- une note sur 20 ;
- une appréciation du professeur, des commentaires, des annotations, des conseils... (Cf. votre « Guide d'accueil et de travail ».)

Si vous êtes embarrassé par une question ou un exercice dans un devoir, ou si vous ne comprenez pas la leçon à étudier, adressez au Service pédagogique l'imprimé « Questions au professeur » sur lequel vous aurez expliqué aussi clairement que possible ce qui vous pose problème. Cet imprimé sera transmis au professeur compétent qui vous adressera **une réponse personnelle**. Passez à un autre devoir ou à un autre cours.

Vous trouverez plusieurs sortes de devoirs selon les cours : QCM, questions, cas concrets, travaux pratiques... Quelles que soient les questions, la nature du devoir ou des travaux demandés, vous devez rendre votre travail de la manière la plus claire possible pour vos professeurs.

Important

Nous vous invitons à ne pas envoyer en correction plus de un ou deux devoirs à la fois par fascicule, afin que vous puissiez bénéficier des corrections et conseils de vos professeurs. De plus, les devoirs effectués de manière groupée sont souvent moins travaillés, alors prenez le temps nécessaire à leur réalisation.

Bon travail !

L'équipe pédagogique



Questions au professeur - 411LF02CQP

Inititation au dessin de perspective

CADRE À COMPLÉTER

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal ....

Ville ....

Pays ....

N° D'ÉLÈVE :

Envoyez cet imprimé au Service pédagogique :

1 - Complétez bien lisiblement les différents champs ci-dessus.

2 - En posant votre question, soyez aussi précis que possible (numérotez vos questions si il y en a plusieurs).

3 - Indiquez le numéro du devoir et le numéro de l'exercice auxquels se rapporte votre question. S'il s'agit d'une question plus générale, indiquez la ou les pages concernées du fascicule.

VOTRE QUESTION

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

Voir au verso la réponse de votre professeur »»»





① ~~PLANCHE XIV~~
② MODEL SHEPP
③ PLANCHE ·

Création d'une BD - La planche dessinée



Lignes et formations
l'école des métiers créatifs

210LF01C



Création d'une BD - La planche dessinée

Auteur :
Paul Glaudel

Mode d'emploi du cours

Ce cours se présente comme une **succession de leçons**, divisées en différentes parties (plan détaillé en début de cours).

Suivez le déroulement des leçons, dans l'ordre. Ces leçons se suivent selon une progression logique, par étapes (même si rien ne vous empêche de feuilleter selon votre curiosité comme bon vous semble).

Étudiez-les, c'est-à-dire appropriez-vous les notions essentielles. Chacun sa méthode, **quelques procédés cependant sont relativement sûrs** : prenez des notes, annotez vous-même le cours, faites-vous des fiches pour synthétiser ou regrouper par thèmes ou notions des éléments importants à retenir, et surtout, faites les **exercices autocorrectifs** (dont les corrigés se trouvent en fin de fascicules) et les activités qui vous sont proposées, qui vous permettront de vous auto-évaluer, de vérifier vos acquis, avant celle de vos professeurs... surtout si vous les faites honnêtement !

> Cf. « Conseils méthodologiques » dans votre *Guide de travail et d'accueil*.

Comment fonctionne le cours ?

Pour vous faciliter l'apprentissage, et aller rapidement à l'essentiel, un **fil conducteur en caractère gras** vous permet deux lectures successives complémentaires. Avant la lecture complète d'une leçon, de ses parties, nous vous encourageons à procéder à une **lecture de découverte** en vous concentrant sur ce qui est imprimé en gras. Sorte de résumé un peu « télégraphique » des idées et des données majeures, qui vous permettra, en seconde lecture, de mieux situer les différents éléments abordés, de mieux les relier entre eux, et de tout simplement comprendre et assimiler plus rapidement !

De petites icônes vous signalent des éléments caractéristiques, qui se détachent du cours en lui-même, pour mieux vous repérer :



Signale les remarques importantes, les points essentiels.



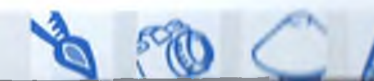
Signale les exemples, les modèles, etc.



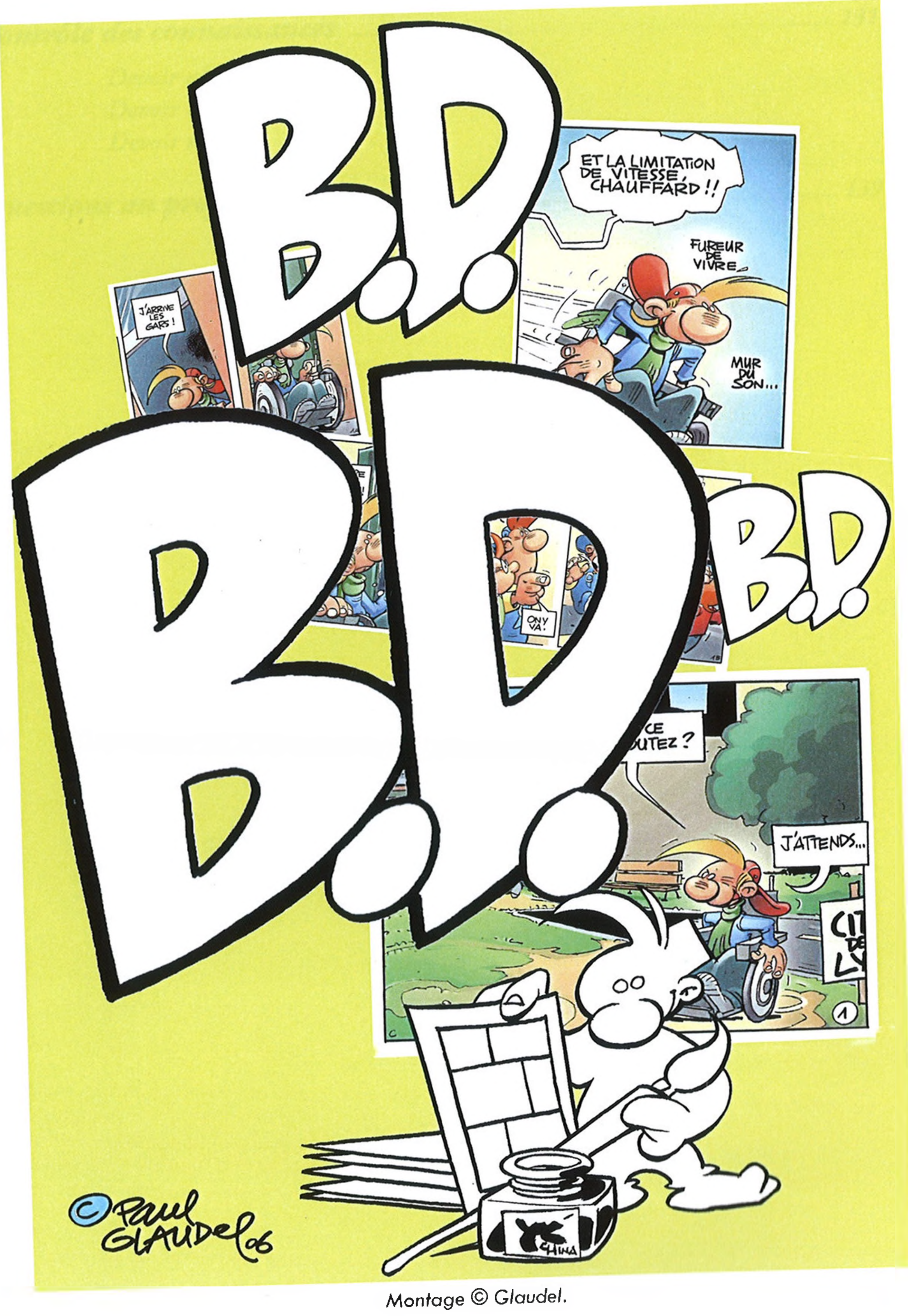
Signale une idée, une suggestion, pour aller plus loin...



Signale un exercice ou un travail autocorrectif... à vous de jouer !



Sommaire



Montage © Glaudel.

Après avoir abordé les éléments de base de la BD puis son scénario, nous arrivons au moment crucial de notre cours sur la Bande Dessinée : la réalisation de la page finie, appelée plus communément **une « planche »** par les professionnels.

Ce terme mnémotechnique a une origine : comme les peintres avec leur toile, les illustrateurs avaient pour coutume de fixer leur papier avec des punaises (ou des clous) sur une planche de bois, pour mieux le tendre. Mieux, les aquarellistes le mouillaient pour préparer ses fibres à la venue de la couleur...

Le mot « **Bande Dessinées** » naît à la fin des années 60 (au « siècle dernier » !), prenant la place des « **Illustrés** ». Les jeunes dessinateurs en herbe trouvent là un nom moderne pour un moyen d'expression nouvellement à la mode, faisant un pied de nez aux conservateurs de l'époque, un peu comme le rap ou le tag des années 80-90.

Comme ceux d'aujourd'hui, ces jeunes sont alors friands de nouveaux mots et « faire une planche », « scénario ou scénarii », « défenestrage » ou « BD » ont un succès fou ! On découvre en bloc les bandes dessinées oubliées de l'après-guerre, puis celles de l'avant-guerre ! PIM-PAM-POUM n'est pas encore une BD « chic », mais on commence à publier des études et des critiques sur ces « Bandes Dessinées » !

Mieux : on fait DE la Bande Dessinée, comme on fait DU cheval ou DU piano ! Et les jeunes artistes ne veulent plus devenir peintre ou dessinateur humoristique mais dessinateur DE Bandes Dessinées !

Aujourd'hui, au firmament des stars de la BD, **ASTERIX, TINTIN et LUCKY LUKE** ont été rejoints par **XIII, AKIRA et TITEUF,** et s'ensuivront bientôt d'autres créations célèbres de nos auteurs DE Bandes Dessinées ! Dans le monde entier, ces dizaines de milliers de créateurs vivent de leur « Art » et réalisent des millions de planches de BD, lues par le reste du Monde...

Réaliser des planches de Bande Dessinée ? c'est justement ce que nous allons vous apprendre...

Vous êtes devant votre bureau, matériel à gauche et scénario à droite (ou inversement). Vous avez déjà anticipé sur la marche à suivre et le contenu de votre œuvre. Bien entendu, ce n'est plus le moment d'apprendre le dessin ou ses bases. Vous êtes là pour **raconter votre histoire en images.** Vous découvririez bien sûr des choses en la faisant, mais vous avez déjà un bagage minimum de dessin, des perspectives aux lettrages, en passant par le goût des costumes ou un certain sens de la composition...

Tout est prévisible en BD... même votre maladresse, et il va falloir jouer avec (s'il y a lieu). Vous allez avancer pas à pas, et il convient de ne pas vous mettre trop de pression, sans pour autant tomber dans la présomption ou le je-m'en-foutisme !

Dans notre cours précédent sur le scénario, tout a été anticipé pour arriver à la réalisation dessinée de vos pages (ou planches), et nous allons bien sûr nous servir des cas alors étudiés et décortiqués : **Joë Lapin, La Malédiction d'Ankhor et XIV...** D'autres exemples viendront néanmoins étayer nos propos, afin de vous donner le maximum d'informations pour la réalisation de votre Bande Dessinée !

Mais commençons par le commencement, de manière chronologique et logique...



Tout grand auteur de BD a ses petits secrets de fabrication, ses marques favorites et prépare son bureau comme une table de cuisine...



Inédit-cartoon © Glaudel.

I - Le lieu du travail et installation générale

Bien entendu, si c'est possible, trouvez-vous un **endroit inamovible** où vous pourrez laisser en plan votre « chantier BD », tel que vous l'avez arrêté la fois d'avant, afin de vous y retrouver : croquis, dessins en cours, documentation, notes diverses et support de la planche définitive. Si ce n'est pas possible pour des raisons personnelles, **organisez-vous** : un classeur pour les recherches, un carton à dessin pour les dessins, un autre classeur pour les scénario et tout s'y rapportant, un dossier transparent pour les photocopies réduites et des visuels du travail en cours, des poches pour vos outils et stylos, des cartables pour des livres... Le tout pouvant être sorti et rangé en un tour de main ! La partie informatique, sédentaire ou portable, suivra selon vos possibilités.

Autour de vous :

Vous n'êtes pas obligé de prendre une table à dessin. Un bureau **ou une table normale peut suffire**, évitant le roulis d'un stylo ou le dévalement d'une gomme vers la poubelle en contrebas !

Pour l'éclairage, pensez à mettre une **lampe d'appoint même en plein jour** (pour une meilleure acuité visuelle !) et toujours du **côté opposé à votre main qui dessine** : dans le cas contraire, une ombre malvenue vous masquerait ce que vous êtes en train de dessiner !

Chaise confortable pour le dos, radio ou musique pour les oreilles, coin frigo pour l'estomac, autant d'atouts pendant la réalisation de votre BD...



II - Matériel

A / Outils, feutres, etc.

Vous y avez déjà songé : **avec quoi allez-vous réaliser votre planche BD ?**

Vous aimez bien l'encre de chine et le porte-plume, mais votre dernier essai a mal tourné, et vous songez à d'autres techniques :

- **Les feutres**, rotring, stabylo ou en ogive...
- **Les stylos**, rotring, plume ou avec remplisseur d'encre...
- **Les pinceaux**, pour les encres, de chine (décidément), acryliques ou aquarelles...
- **Les crayons**, bois, porte-mines, noirs ou de couleurs...
- **La palette graphique**. Avec l'informatique, plus de temps de séchage ou de paume salie...

Bref, essayez et choisissez, ou combinez plusieurs techniques.

Après quelques essais, vous y verrez plus clair... Renseignez-vous sur les instruments utilisés par vos auteurs préférés et voyez si ça vous convient !



Petite aparté : **comment font-ils ?** Vous connaissez sans doute le matériel de prédilection des auteurs de BD les plus célèbres mais quelquefois l'impression est trompeuse, la virtuosité des professionnels aidant... :

- **Le rotring** (stylo tubulaire) a convaincu les adeptes de la ligne claire même si **Hergé** et son fidèle encreur Bob De Moor préféraient sans doute la plume.
- **La plume**, instrument privilégié de l'école Spirou, fut servie haut la main par **Franquin** qui évolua vers le pinceau dans les années 60, pour fini sa carrière au rotring !
- **Le pinceau**, utilisé par des artistes de la BD tels Cuvelier, Gillon, Hausman, Follet, **Jijé** (sans oublier les mangas)...
- Bien entendu, les dessinateurs mélangent souvent les genres et **les feutres** les plus divers sont les instruments les plus prisés pour faire de la BD. Pratique et peu de temps de séchage...
- Et aujourd'hui, avec les techniques informatiques, on n'encre plus : **on crayonne, puis on scanne !**
- Sans compter la **couleur directe**, où le dessin est mis en volume directement par la gouache, l'aquarelle ou la peinture acrylique ! **Bilal** ou Civiello vous ont épaté et vous voulez marcher sur leurs traces ! Un peu de patience et beaucoup de travail seront nécessaires...

Voilà. Essayez donc de trouver outil à votre main mais habituez-vous à **vous servir de tout,** ne serait-ce que pour ces vacances au fin fond de l'Espagne, en panne de votre feutre préféré, avec une planche à finir pour le surlendemain !

De plus, le dicton ne dit-il pas : *Il n'y a pas de mauvais outils, mais de mauvais ouvriers !*

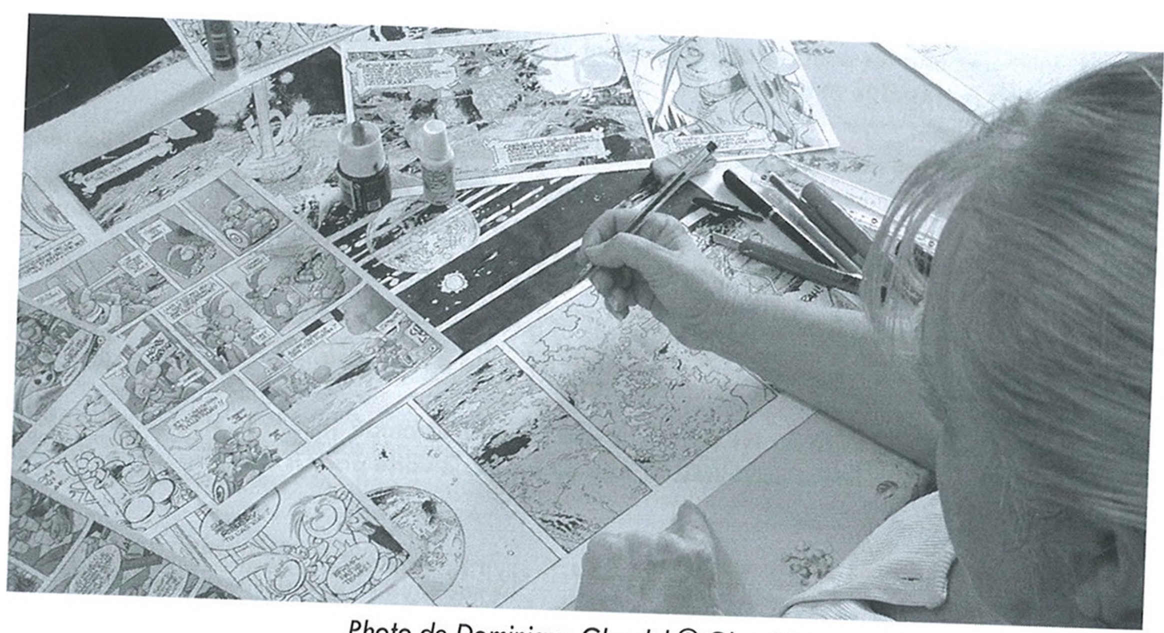


Photo de Dominique Glaudel © Glaudel.

B / Papier ou support

Choisissez de même pour le support papier : **papier** à dessin, bristol, papier machine, vélin, tissus ou toiles... Allez donc chez votre détaillant habituel, renseignez-vous et essayez-les s'il le faut !

Bien entendu, le papier que vous prendrez devra être **compatible** avec les instruments choisis pour dessiner et l'effet désiré : un papier dessin granulé aura mauvais effet avec un encrage à la plume, et un papier bristol sera trop glissant pour des couleurs au pinceau en aquarelle. Alors, trouvez les compatibilités et faites aussi preuve d'imagination, même quand au choix de votre matériel !

Tous ces choix techniques sont importants et de là va dépendre la qualité et **le résultat final de votre œuvre.** Aussi, prenez les outils et support que vous aimez, avec lesquels vous êtes à l'aise et habile.

Vous pouvez aussi cumuler les supports et travailler sur du papier léger, que vous collerez ensuite sur du papier plus rigide.



Les dessinateurs un peu traditionalistes et exigeants sur la qualité de leur papier, utilisent souvent la célèbre marque SCHOELLER PAROOL, comme un symbole de leur exigence, mais aussi comme pour reprendre un rituel (malheureusement, l'utilisation du matériel d'un auteur connu ne garantie pas le talent de son prédécesseur !).

C / Règle, gomme, cutter... ou bombe de colle !

Tout au long de vos essais et réalisations, vous allez affiner et vous trouver un matériel particulier. Telle marque de colle ou tel crayon vous sont coutumiers, et vous venez de trouver un super pinceau-feutre qui vous donne un trait fantastique !



Je ne peux énumérer tous les outils et objets pouvant vous aider à réaliser votre BD, mais je peux vous raconter **comment je travaille et avec quoi :**

J'utilise du **papier machine** pour tous mes dessins, quitte à découper des bouts avec un **cutter** et j'assemble les cases ou morceaux qui m'intéressent avec de la colle (**bombe de colle aérosol** ou colle en bâton, c'est selon). Mes dessins, je les réalise en **crayonnant au crayon bleu**, car c'est **invisible à la photocopie** (ou sur mon scanner en mode noir et blanc). Pas besoin de gommer, donc ! Pratique, hein ?

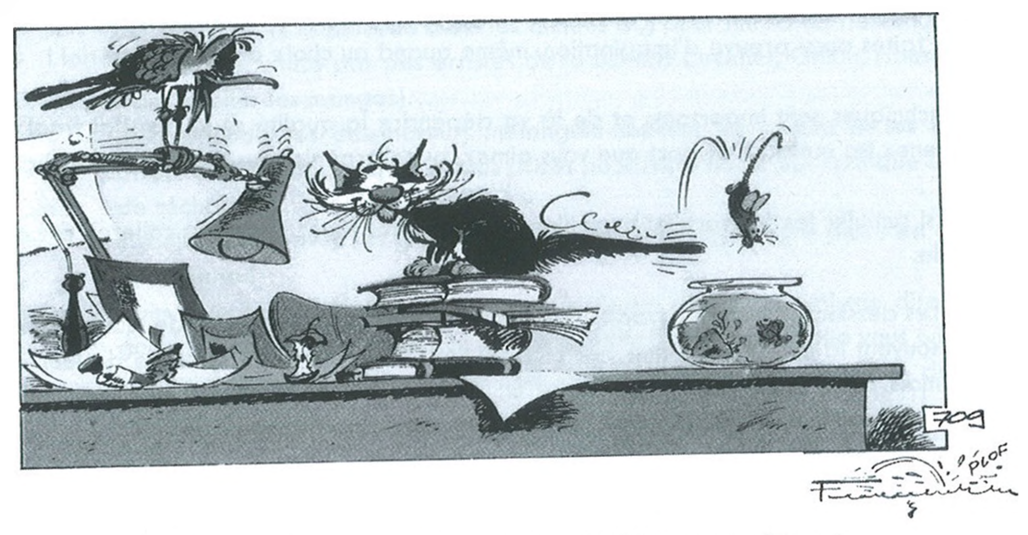
J'encre mes crayonnés aux **feutres noirs** de gabarits et pointes différentes selon le plan, mais l'essentiel de mes traits pour les personnages et décors sont faits au **stylo à bille noir.**

Quand j'ai des **retouches** à faire sur les dessins ou que je me suis trompé, je prends du produit masquant blanc que j'applique sur la surface souhaitée. Blanco ou Typex, je varie parfois de marques ou d'embouts d'application.

Après séchage, je refais mon dessin autant de fois qu'il le faut tant que ma correction n'est pas satisfaisante (là, le stylo bille est indispensable car le feutre ne tient pas bien sur le Typex séché). Et quelque fois, je **fixe le tout avec du scotch** pour assurer la conservation du tout, si ça craquelle !...

Voilà, j'utilise aussi mon ordinateur pour retoucher mes dessins et les **colorier par informatique !**

Nous reviendrons sur l'utilisation de certains de ces instruments dans les prochaines leçons, c'était juste pour vous donner une idée des « **bidouillages** » possibles et cela vous donnera peut-être des idées pour les vôtres ! Cela vous a aussi montré que, contrairement à certaines idées reçues, on peut réaliser des BD avec un matériel très simple.



Extrait d'un album de Gaston Lagaffe © Franquin / Dupuis.

Bonnes emplettes !

III - Planning et organisation

Un peu d'ordre et de la méthode ne peuvent pas faire de mal...

A / Durée

Bien entendu, tout a une durée, un **temps de réalisation**, et selon le nombre de planches à réaliser vous devrez anticiper le nombre d'heures ou de jours dont vous avez besoin pour finir votre BD. Tenez compte des recherches et autres essais, cela fait partie du travail. Vous pouvez aussi moduler le temps initialement prévu, en cas de difficulté graphique ou complications... Le temps passe, les bâclages restent !

Pour info, notez le temps passé sur chacune de vos planches et comparez les avec ceux qui suivent (il s'agit de temps de réalisation moyens, hors scénario) :

Planche humour, style Wolinski	1 ou 2 heures maxi.
Planche humour, genre *Le petit Spirou*	2 ou 3 jours
Planche couleur directe, genre Druillet ou Bilal	4 jours/ 1 semaine
Planche décors, genre Moëbius/ Giraud	3 à 5 jours
Planche semi-réaliste, genre *Les Tuniques bleues*	2 jours environ
Planche semi-réaliste, genre Loisel	4 jours + couleurs
Planche Manga, genre *Akira*	1 jour maxi
Planche comics, genre *Spiderman*	1 ½ jour maxi

Voilà, choisissez votre camp, et vos ambitions ! Mais le principal n'est-il pas de **passer le temps qu'il faut** sur votre planche, ni plus, ni moins ?

Prenez en compte le style du dessin : **Reiser** mettait moins de temps que **Hergé** pour dessiner un album, c'est une évidence !

De toutes façons, au début, vous mettrez plus de temps qu'un professionnel car souvent vous recommencerez encore et encore votre planche, la refaisant plusieurs fois...



Pour un album de BD classique, un dessinateur met généralement **entre 6 mois et 1 an,** plus le temps consacré à la couleur.

B / Organisation et stockage

L'utilisation d'un **ordinateur** vous facilitera la vie pour la gestion, l'envoi et les retouches de vos planches. Le stockage sera facilité, et les « jpeg » (format informatique compressé) seront de formidables alliés pour **envoyer vos planches à un éditeur ou à votre meilleur ami !**

De surcroît, l'utilisation de l'informatique et d'Internet vous servira à trouver une meilleure **documentation,** facilement utilisable (visionnage/impression) pour des décors ou des costumes par exemple.

Pour les réfractaires aux microprocesseurs et Internet, pensez à **photocopier en réduction** vos travaux pour pouvoir les envoyer par courrier (sauf si vous travaillez déjà à l'échelle 1).



Après réalisation, rangez et prenez soin de vos **originaux**, c'est à dire **les planches** qui vont servir à l'édition de votre Bande Dessinée. Que ce soit à utilisation professionnelle ou amateur... Pensez aussi à **mettre de côté tous les croquis**, recherches et chutes de votre BD. Cela pourra servir pour la suivante ou simplement constituer des traces à montrer à de plus jeunes, lorsqu'il vous demanderont : « mais comment faites-vous ? ».

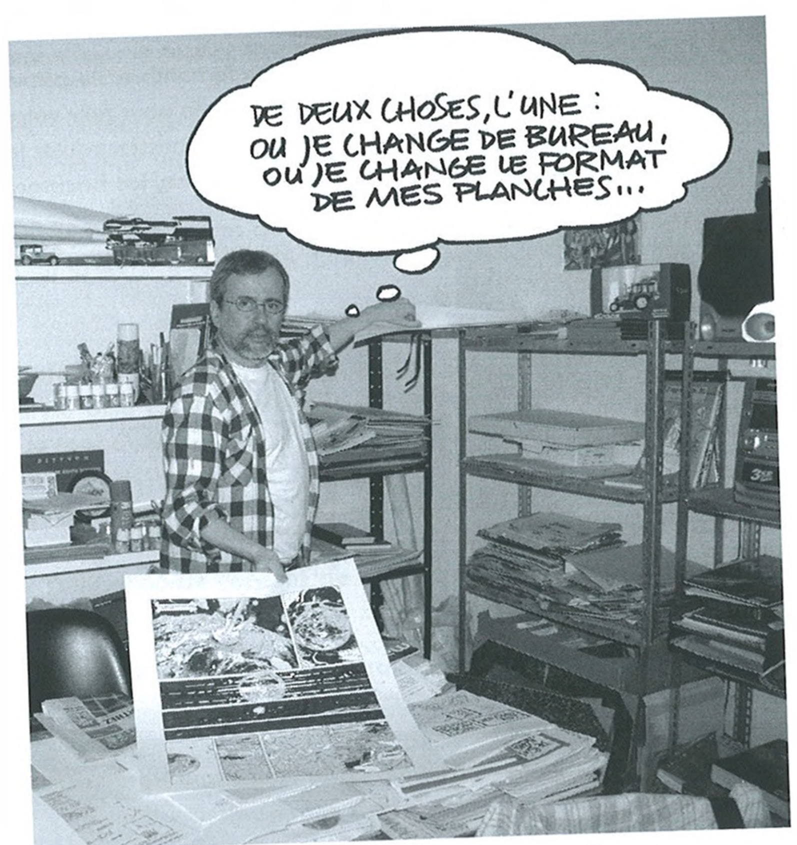


Photo de Paul Glaudel © François Gay.

IV - Mise en place, approche de votre 1ère page et mini-rough !

Une fois l'organisation et l'aspect pratique réglés, on va enfin pouvoir passer au travail sur la vraie planche !

A / Plan de travail et formats

Si vous ne le savez pas, une page de Bande Dessinée est souvent dessinée à un **format plus grand que le format de publication.** Pour être ensuite **réduite** au format voulu, donnant ainsi un effet de traits plus fins, avec beaucoup plus de détails que si on avait dessiné au format réel. D'ailleurs, quand on aborde la réalisation de ses premières BD, on est confronté à nombre de calculs mathématiques : il faudra trouver **le format de sa planche originale,** ainsi que toutes les cotes intermédiaires, proportions de réduction inclues.

Il faudra aussi prévoir la surface souhaitée pour **dessiner devant soi**, sans avoir à s'allonger sur le bureau pour dessiner la bande du haut, ni utiliser une loupe géante pour éviter un trop petit format. Un simple plan de travail format A3 (29,7x42cm, correspondant à deux A4), genre sous-main, peut suffire devant vous sur le bureau... Pourquoi ?

Tout simplement parce qu'**une page de BD peut se dessiner par morceaux** la plupart du temps, et **par bande** plus précisément. Vous allez donc prédéfinir et mesurer chaque dessin et chaque bande avant de passer à son exécution. Le tout au millimètre près, car une approximation initiale peut se transformer en centimètres au bout de la planche !

Il faudra donc trouver un format fonctionnel pour votre page de votre bande dessinée et vous le garderez planche après planche, s'il y en a plusieurs. Et ce, même si vous ne savez pas encore où vous la publierez !

Et il faudra anticiper sur ce format, sachant que s'il peut **rentrer dans un format A3**, ce sera drôlement pratique pour vos travaux de photocopies ou de scan ! (un scan A4 oblige néanmoins à un montage de deux parties, même si je pense que les scanners A3 vont se vulgariser un jour, alors...).



Rappel : dans un format, **le premier chiffre est toujours la largeur**. A3 : largeur 29,7cm et hauteur 42cm...

Exemple : prenez un album de BD et mesurez son format, ainsi que le format imprimé utile d'une planche, à l'intérieur. Un album d'Astérix fait par exemple 22,3 x 29,5 cm. Une page à l'intérieur, partie imprimée, fait 19,5 x 24,5 cm. Il s'agit du **format de publication**.

Sachant que les pages de BD sont toujours réalisées à un format plus grand (pour mieux dessiner les détails et profiter de l'affinage visuel dû à la réduction), nous allons trouver un **coefficient multiplicateur** pour retrouver le format original de cette planche, ou du moins nous aider à trouver un format pour notre planche, assez grand pour être à l'aise pour dessiner, et aux chiffres assez faciles à retenir. Donc :

		x1,4	x1,5	x1,6	etc.
Marge. 0,75 —	Largeur : 19,5 cm	27,3	**29,25**	31,2	...
2,6.	Hauteur : 24,5 cm	34,3	**36,75**	39,2	...

Nous remarquons que format **29,25 x 36,75 cm** est celui qui convient le mieux à notre support A3, les autres étant trop petits ou trop grands. Nous allons l'arrondir pour mieux nous en souvenir (et pour des raisons pratiques aussi).

Votre **gabarit** sera donc, si vous choisissez de travailler sur A3, de : **Largeur 29 cm x Hauteur 36,5 cm !** Vous pourrez le diviser en deux pour faire deux demi-planches (vous pourrez alors travailler sur deux A4 horizontaux).

N'oubliez pas alors l'espace entre les deux... Cet **entrecase** sépare les deux bandes du milieux pour un **4 bandes.** Donnez-lui une valeur que vous garderez aussi pour tous les autres entrecases... (à vous de choisir : 0,5 ; 0,4, etc. Pensez par contre à le noter et à bien conserver le même sur toutes vos pages !).

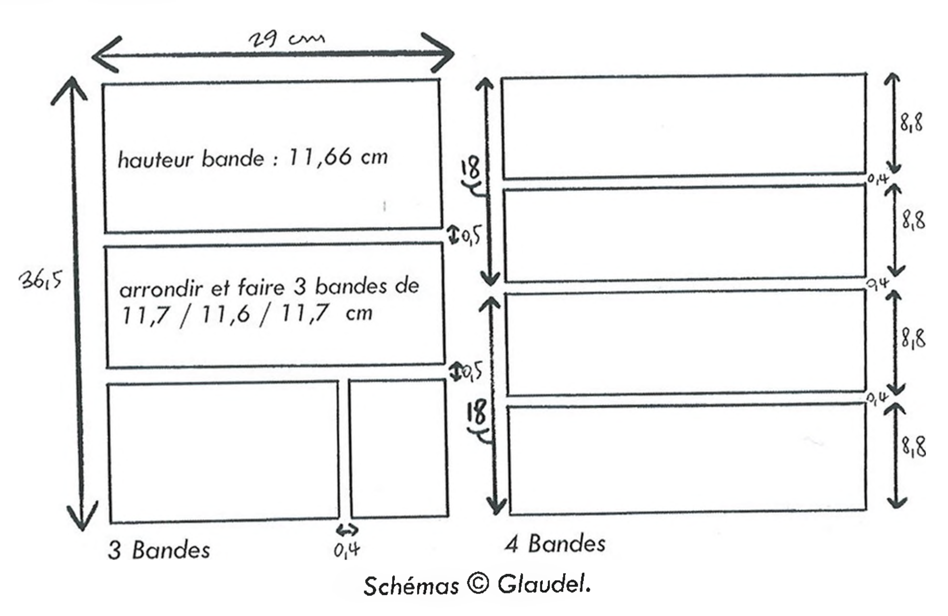


Vous tracerez donc sur le papier choisi votre **gabarit**. Bien entendu, si vous choisissez de faire du **3 bandes,** vous penserez aux nombres d'espaces entre les bandes et les compterez dans vos calculs ! (dans le cas où vous feriez une composition de page en éclaté ou sans cases perpendiculaires, ceci n'a aucune importance... Soyez néanmoins précis dans vos mesures !)



Hergé par exemple, le dessinateur de Tintin, utilisait pour son crayonné des planches de 30x40cm, contenant 4 bandes de 9 cm de hauteur.

Mais un petit dessin vaut bien des longs discours...



Schémas © Glaudel.

Bien entendu, choisissez le format dont vous avez envie, A4, A3, A2, Raisin, Aigle ou Grand aigle.

L'important, c'est le résultat de votre BD. De toutes façons, vous serez bien à même de trouver ensuite un moyen de « fixer » votre œuvre et de la publier, s'il y a lieu (Ledroit et Gillon dessinent par exemple en très grand format et cela ne pose aucun problème important pour leurs éditeurs !).

Ca n'a l'air de rien, mais **c'est souvent en mesurant et en traçant mes cases et pourtours de planches, que je rentre vraiment dans ma BD** : l'odeur du papier, de la gomme fraîche, l'œil qui cherche la règle, le dessus du bureau commençant à se remplir de choses utiles ou inutiles, le sentiment de fierté venant du fait qu'on fait ce qu'on a vraiment envie, qu'on va savoir le faire et qu'on est vraiment content de s'être lancé dans la Bande Dessinée !

B / Premières lectures du scénario

C'est important car cela va **tout déclencher** dans votre travail de Bande Dessinée :

- **Lisez bien vos résumés** et vos synopsis. Et ressortez vos premières notes et aussi vos premiers crobards. Le texte et les dessins sont toujours liés !
- **Lisez les premières pages du scénario** et allez aussi loin que votre intérêt vous guide.
- Reprenez la page 1 dont vous venez de tracer le pourtour de page, et **mettez-vous dans la peau des personnages.**

- Réfléchissez à la **documentation éventuelle, photo, schéma ou coupure de presse**, qui pourront vous aider dans votre dessin.
- Passez au besoin un coup de fil au scénariste pour un détail...

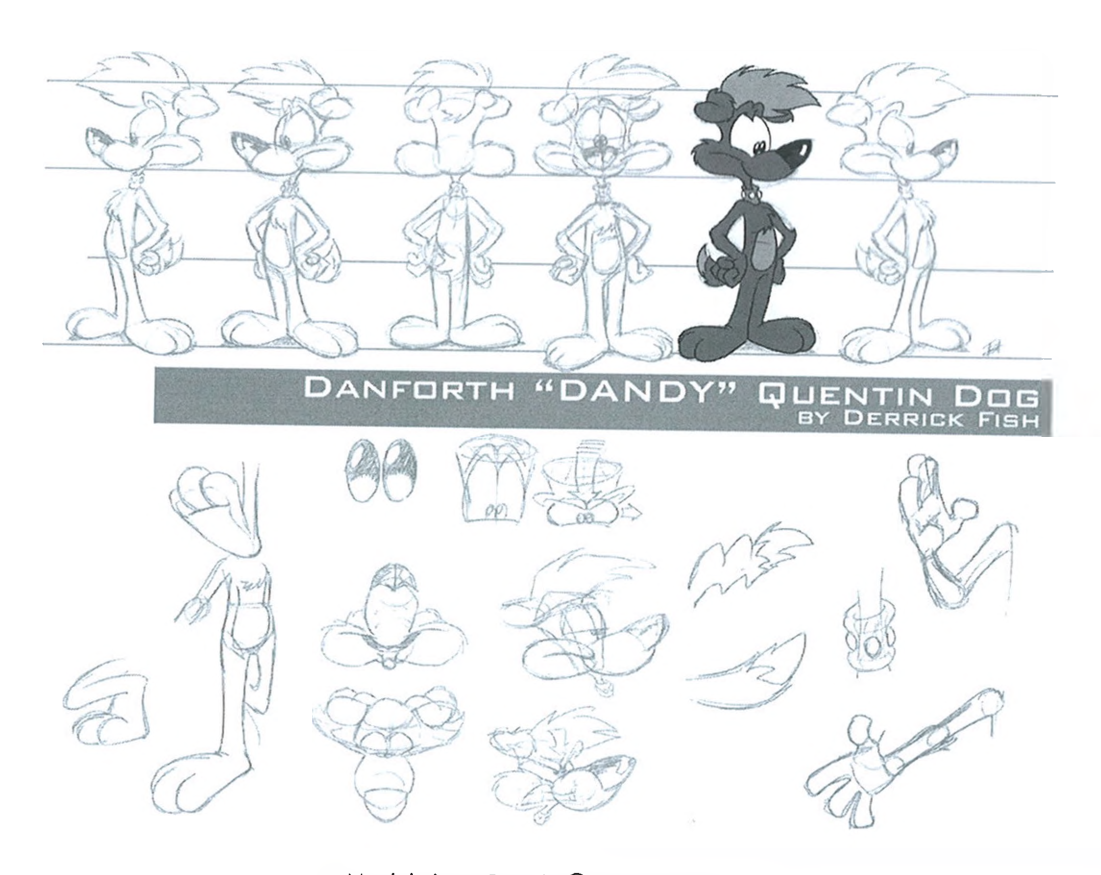
Dès lors, vous pouvez vous lancer et entamer votre travail en petit format, préfigurant votre premier mini-rough de votre page 1...

C / Premiers croquis et « models sheets »

Vous avez bien entendu déjà dessiné vos personnages principaux pour la réalisation du dossier, en cas de contrat avec un éditeur. Dans le cas d'un projet personnel, cela ne change rien mais n'ayant pas de repère extérieur pour juger de la qualité de vos créations, soyez critique avec vous-mêmes et faites un **model sheet** de vos personnages principaux (dessins types avec des vues de tous les côtés !).

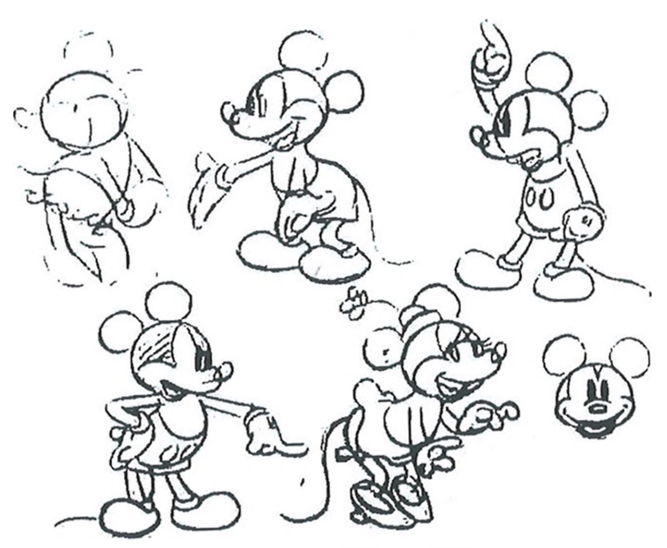
Il s'agit de vues en pied (personnages en entier et dont on voit les pieds...) **de face, de dos, de trois-quarts face et trois-quarts-dos, de dessus et de dessous !** Avec quelques poses de situation et des scènes en mouvement !

Un peu comme un pianiste qui fait ses gammes !



Model sheet Dandy © Derrick Fish.

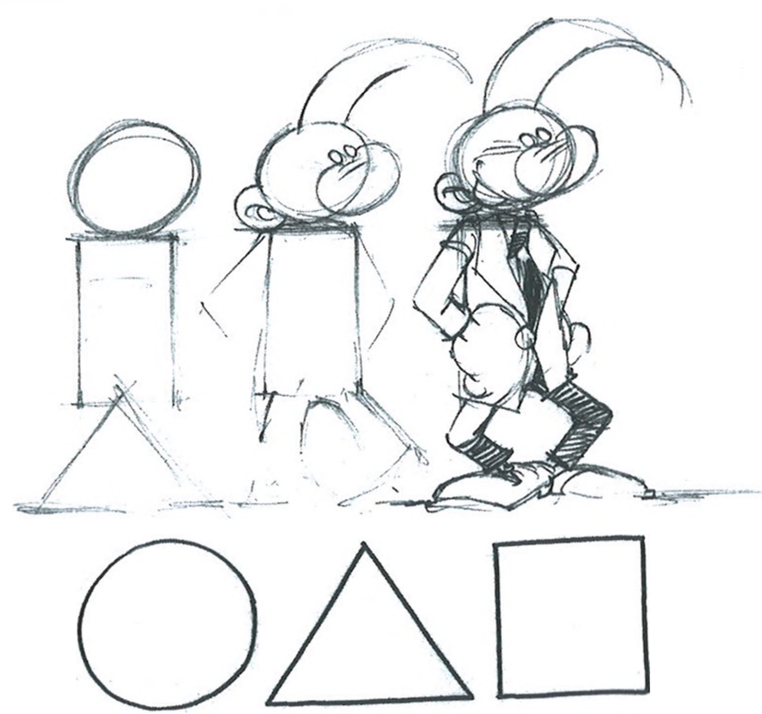




Model Sheet Mickey © Disney.

Voici quelques façons de faire pour ces personnages…

Aidez-vous de **formes simples** comme le rond, le triangle et le carré (ou rectangle) pour construire la tête et le corps de vos personnages. C'est un point de départ…



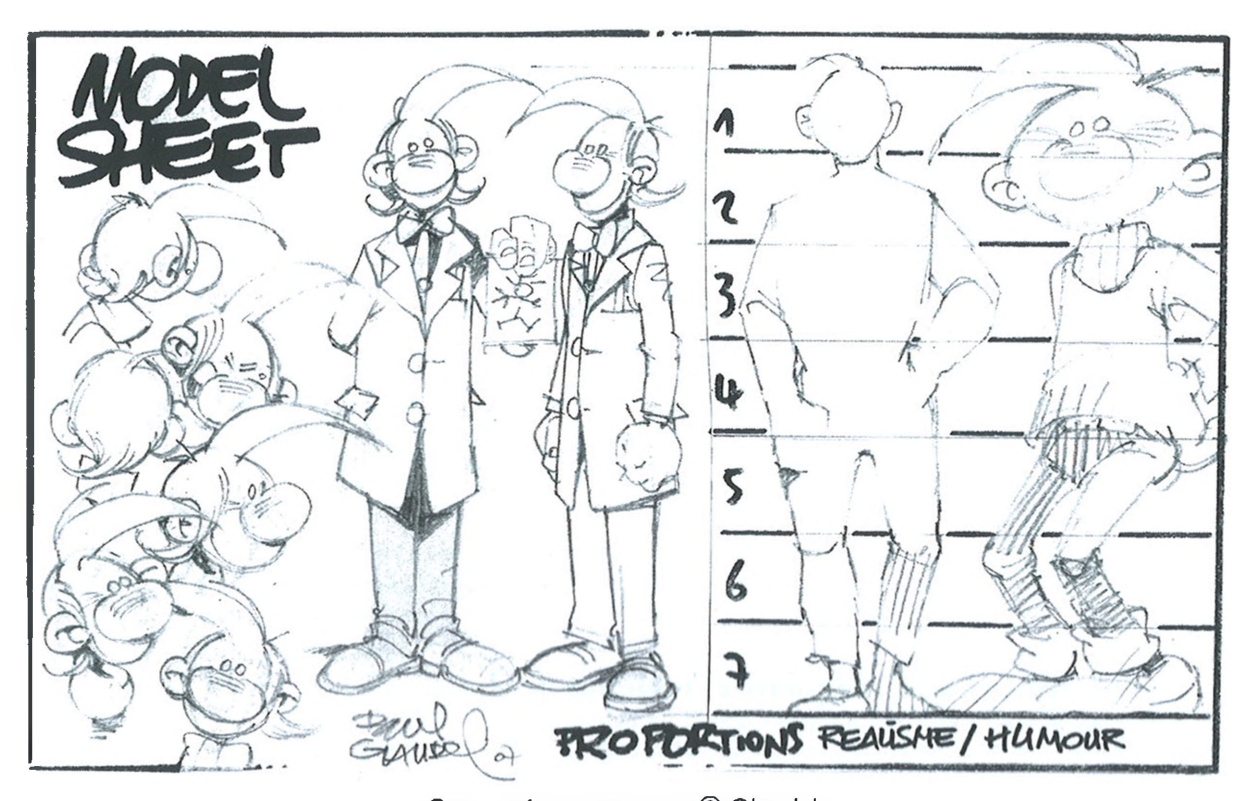
Crayonnés personnage © Glaudel.

Puis poussez vos dessins selon votre imagination.



Petit rappel : les **proportions « classiques »** (Beaux-Arts) pour un personnage réaliste sont de **1 pour 7 ou 8,** la tête valant 1. Pour un personnage plus caricaturé, cela descend à **1 pour 4** ! Ah, les **gros nez** !

Pensez en même temps aux vêtements, vos personnages étant rarement nus (ou alors c'est pour un certain type de BD !).



Crayonnés personnages © Glaudel.

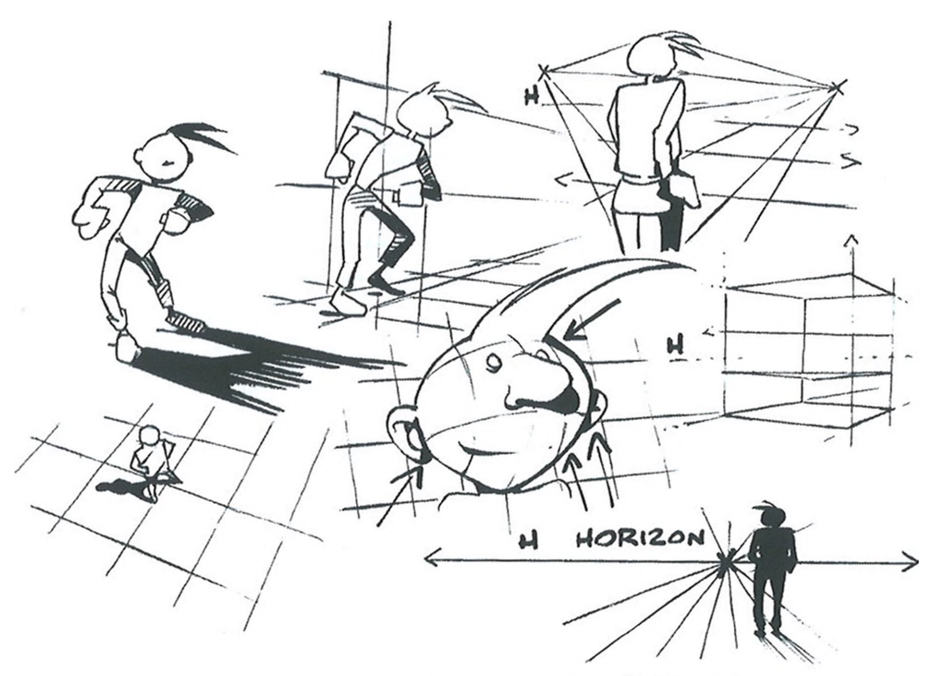
Puis, de la même manière, pensez déjà aux premiers personnages secondaires qui vont apparaître. Vous créerez les autres au fur et à mesure...

Pour les décors, vous vous plongerez dans la **documentation nécessaire à votre BD.** Histoire de sentir l'ambiance...

Dernier conseil avant le paragraphe suivant : **même pour les personnages, donnez de la perspective,** soit en traçant des lignes ou volumes au sol, soit en traçant des points de fuite !

Et oui, c'est ça le dessin : tout est bon pour **donner du relief à ce que vous dessinez !** Et, si besoin, servez-vous aussi des ombres, au sol ou sur le sujet.





Croquis perspectives, lignes et ombres © Glaudel.

Nous aborderons plus loin, en annexe, l'animation de ces personnages, mais voyons d'abord la mise en place générale de votre planche : **le mini-rough** ! C'est une sorte de pense-bête de votre planche en petit format...

D / Mini-rough, maquette et tablettes de chocolat !

Rough : *en imprimerie, prémaquette rapide (crayon, feutre) donnant un aperçu de ce que vous projetez de faire, afin d'en concevoir le contenu d'ensemble, sans préciser les détails et en symbolisant par des raccourcis (ronds, carrés) les textes ou images (de l'anglais « rough » : rugueux. C'est à dire « grossier »).*

Vous allez donc réaliser en petit format et grossièrement, ce « rough » (ou prémaquette), préfigurant le contenu de votre planche. Avec numérotation de chaque case, comme points de repères...

Il vous faudra **anticiper visuellement sur l'ensemble de la page**, et de toutes les pages s'il y en a plusieurs, car vous ne pourrez pas improviser case après case, au bon gré de vos humeurs. Une **approche méthodique** est recommandée, que nous allons maintenant vous apprendre !

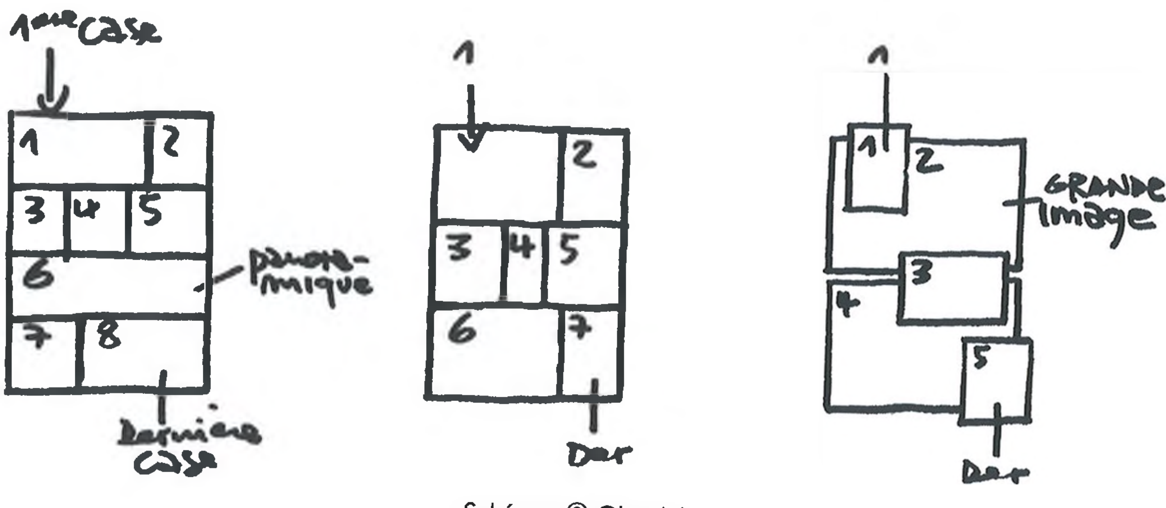
- Réaliser un Mini-rough

Tracez-vous donc des rectangles en hauteur, assez petits et à main levée si vous voulez, et partagez en **3 ou 4 bandes hypothétiques** votre simili-planche. **Après avoir lu et relu le scénario** de la page, commencez **à placer vos cases** prévues en les numérotant tout d'abord, et en vous concentrant sur **la première et dernière case.**

Vérifiez bien **les indications de taille de l'image** (« grande image, gros plan, plan général ou scène d'action...) placez-les et d'un coup d'œil, jugez les emplacements restants...







Schémas © Glaudel.

Vous avez bien sûr toujours en tête ce qui se passe dans l'histoire, et **c'est durant cette étape que vous décidez du contenu d'ensemble !** Contenu théorique bien sûr, car il s'agit pas encore de définir le détail de cette planche.

Vous avez saisi ?

Vos cases et leurs tailles, voire leurs formes, sont prédéfinies grossièrement **avant la réalisation** de la maquette définitive ou **du crayonné** en plus grand format. Ceci est un **pense-bête** qui est terriblement utile pour la suite des opérations.

Un petit clin d'œil aux BD très classiques et simplistes lui donne l'appellation non officielle de « **tablette de chocolat** », en regard de ses carrés tracés schématiquement et sans fantaisie...

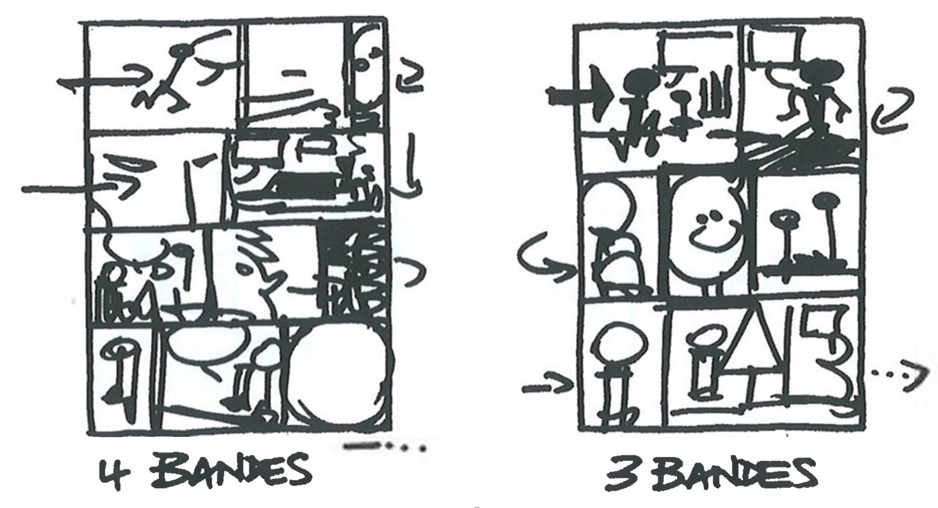


Bien entendu, selon que vous fassiez une BD très réaliste ou très minimaliste, vous n'aurez pas les mêmes difficultés. Mais quel que soit le style de votre BD, des recherches et des essais nourriront fortement votre travail. Ainsi, vous gagnerez immanquablement en qualité et vous maîtriserez d'autant plus votre BD !

E / Composition de page

Complémentaire au paragraphe sur le mini-rough, voici les conseils de composition de votre page BD :

En 3 bandes : votre planche étant divisible en trois parties plus ou moins égales, vous allez jouer avec la première case, la case centrale s'il y a lieu, et la dernière. Les autres cases joueront les intermédiaires et vous devrez adopter un sens de lecture cohérent et logique pour que le lecteur suive bien la lecture des bulles...



Schémas © Glaudel.

En 4 bandes : variante de la précédente, que vous connaissez certainement mieux (Tintin et Astérix en sont des exemples typiques). Vous devrez travailler en plus grand format pour bien donner du détail aux dessins de vos cases qui sont forcément moins hautes, et où la circulation de l'œil sera ralentie. Idem pour la première et dernière case, elles auront cependant moins d'importance visuellement mais tout autant dans la narration. Vous pourrez aussi magnifier les dessins qui se situent vers le centre de la page, et vous vous rendrez compte que les cases intérieures ont tendance à donner plus d'effet que les cases extérieures...

En éclaté ou composition désordonnée : votre sens artistique et la recherche de direction de lectures visuelles seront les moteurs de votre création BD. Et vous trouverez une idée par page, ce qui donnera un cachet personnel à votre BD...

Cette composition sera reprise et développée plus loin pour le crayonné définitif.

La leçon 1, en résumé :

Vous venez vraiment d'entamer la réalisation de votre planche...
Vous avez choisi votre poste de travail et vos outils et matériel...
Vous avez estimé combien de temps vous mettrez...
Vous avez relu et étudié votre scénario...
Vous avez tracé votre gabarit...
Vous avez mis au point vos modèles de personnages...
Vous avez réalisé votre mini-rough, qui vous servira de pense-bête et la composition d'ensemble de votre page ou vos pages...

... alors c'est parti pour l'étape suivante : **le crayonné de votre BD !**




Notes personnelles

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



Crayonnés *Archim* et page *Jedroll*. © Glaudel/Saïmon.

Le crayonné d'une page de BD est la première étape du travail véritable sur la planche !

C'est là que tout se décide... Calculs des épaisseurs de traits, mise au point des détails, bâtis des perspectives et créations définitives des décors, sans compter la disposition des bulles et des lettrages. Mais **il s'agit surtout de trouver les cadrages et de poser les détails en vue de l'encrage définitif !**

Bref : c'est là que tout se joue ou se perd, là que vous savez si vous avez le talent et la passion de la faire cette BD, là que vous aurez une idée d'ensemble de votre planche avant qu'elle ne soit encrée, coloriée et finalisée...

Et justement, le crayonné est une période de recherches où vous avez encore **le droit de vous tromper** et de gommer !

De deux choses l'une : soit vous faites un **crayonné classique**, c'est à dire au crayon mine bleu ou gris ; soit vous faite une « **mise en place poussée** », c'est-à-dire une sorte de rough dessiné à un format plus grand, au stylo-bille ou feutres, afin de préparer la planche définitive.



Dans tous les cas, que vous optiez pour l'une ou l'autre de ces solutions, nous les appelons toutes deux « **crayonnés** » : elles constituent **l'étape précédent l'encrage de la planche** ou sa version définitive.

Le crayonné va préparer le résultat définitif de votre planche, et tout le reste disparaîtra ensuite de la vue du lecteur : coups de crayons, esquisses, collages... (bien que vous puissiez être un jour amenés à montrer ou publier ces « coulisses » de vos œuvres !).

De toutes façons, l'important est **de résoudre les problèmes de dessin et de mise en scène.** Sans compter que vous pouvez aussi vous inventer des procédés personnels de réalisation de votre BD.

I - Choix des techniques de crayonné

Deux méthodes existent, intéressantes et aussi complémentaires. À vous de juger...

Scénario en main, vous avez tracé votre gabarit de planche, en 3 ou 4 bandes (voir Leçon 1, IV ...) et vous commencez le travail sur la planche. Croquis à gauche, documents devant vous, mini-rough à droite et vos idées de composition dans votre tête...

A / Le crayon bleu ou le crayon gris

Sur du papier à dessin ou du papier plus léger, vous commencez par tracer les **grandes lignes** de vos cases : points de fuites, masses des personnages, bâtis sommaires des décors et emplacements grossiers des bulles.

Servez-vous de votre mini-rough, il est fait pour ça.





Crayonné page Spirou © Janry/Tome/Dupuis.

Vous pouvez déjà préciser les visages et quelques détails de décors, mais sans plus.

Poussez votre crayonné et votre composition de page déjà abordée précédemment, et travaillez par planche ou série de planches selon l'emploi du temps prévu.

Souvent, dans le cas d'un long récit, on va très loin ou même jusqu'à la fin de l'histoire pour garder la pêche et le fil. Pour ne pas perdre l'inspiration du moment...

Mais avant tout, vous devez décidez quel type de crayon vous allez utiliser.

• Le crayon bleu

L'avantage du crayon bleu (crayon de couleur ou porte mine), est qu'en l'utilisant, vous anticipez déjà sur l'encrage...

Pourquoi ?

Parce qu'après avoir crayonné en bleu, **vous pourrez encrer directement** (repasser en noir les traits définitifs de votre planche), sans avoir à gommer votre dessin. En effet, que ce soit à la photocopie, au scan (en mode « niveaux de gris ») ou à la photogravure (film noir et blanc de votre planche) **le bleu va « sauter » automatiquement !** On ne le verra plus... (il ne faut pas appuyer trop fort, bien sûr !).

C'est ce qu'on appelle **l'effet « photoblue »**, et la plupart des caméras et photocopieuses sont réglées pour ça ! (la couleur bleue avait été choisie arbitrairement par les fabricants, à cause de sa luminosité moyenne sans doute).

C'est aussi ce même effet que vous pouvez constater à la télé pour la météo, les « incrustes » de carte étant faits sur les zones bleues ou vertes du décor qui deviennent transparentes !

Cette technique peut également être utilisée pour les décors par exemple : vous pourrez « bleuir » des photos ou autres documents (sur un logiciel de retouche d'image), puis crayonner ces bleus ou morceaux de bleus choisis. Vous pourrez même les encrer plus tard, ou les modifier à votre gré.

Mais nous en reparlerons au moment de l'encrage et de la planche définitive.



Voici une technique pour bleuir ce que vous voulez, grâce à un logiciel de retouche d'image (Photoshop® en l'occurrence) :
- Ouvrez l'image dans votre logiciel ;
- Mettez-là à la taille souhaitée (taille d'une de vos cases par exemple), en allant dans Image / Taille de l'image.
- Sur la barre de menu, cliquez sur Image, puis Mode ;
- Allez sur Niveaux de gris, puis cliquez sur OK ;
- Revenir sur Mode, puis cliquer sur Bichromie. On vous propose alors un choix de couleur par l'intermédiaire d'un nuancier... Rentrez dans la palette et choisir un « Bleu », assez pâle, en le réglant avec « C M J N » (par exemple C : 20, M : 5, J : 1, N : 0). Il est par contre important que le N (noir) soit égal à zéro !
- Voilà, vous pouvez imprimer votre image (Fichier / Imprimer), en ayant bien vérifié sa taille (Image / Taille de l'image).
- L'image sort en version « bleue » (du papier machine peut suffire).
- Il n'est pas nécessaire d'enregistrer, afin de ne pas détériorer le document photo original. Vous n'aurez simplement qu'à refaire le processus si vous avez à nouveau besoin de cette image.
- Vous pouvez coller cette image sur votre planche, ou alors crayonner directement dessus.

Voilà ! Simple, non ? Ensuite, nous verrons comment **faire « sauter » le bleu** au moment de l'encrage...



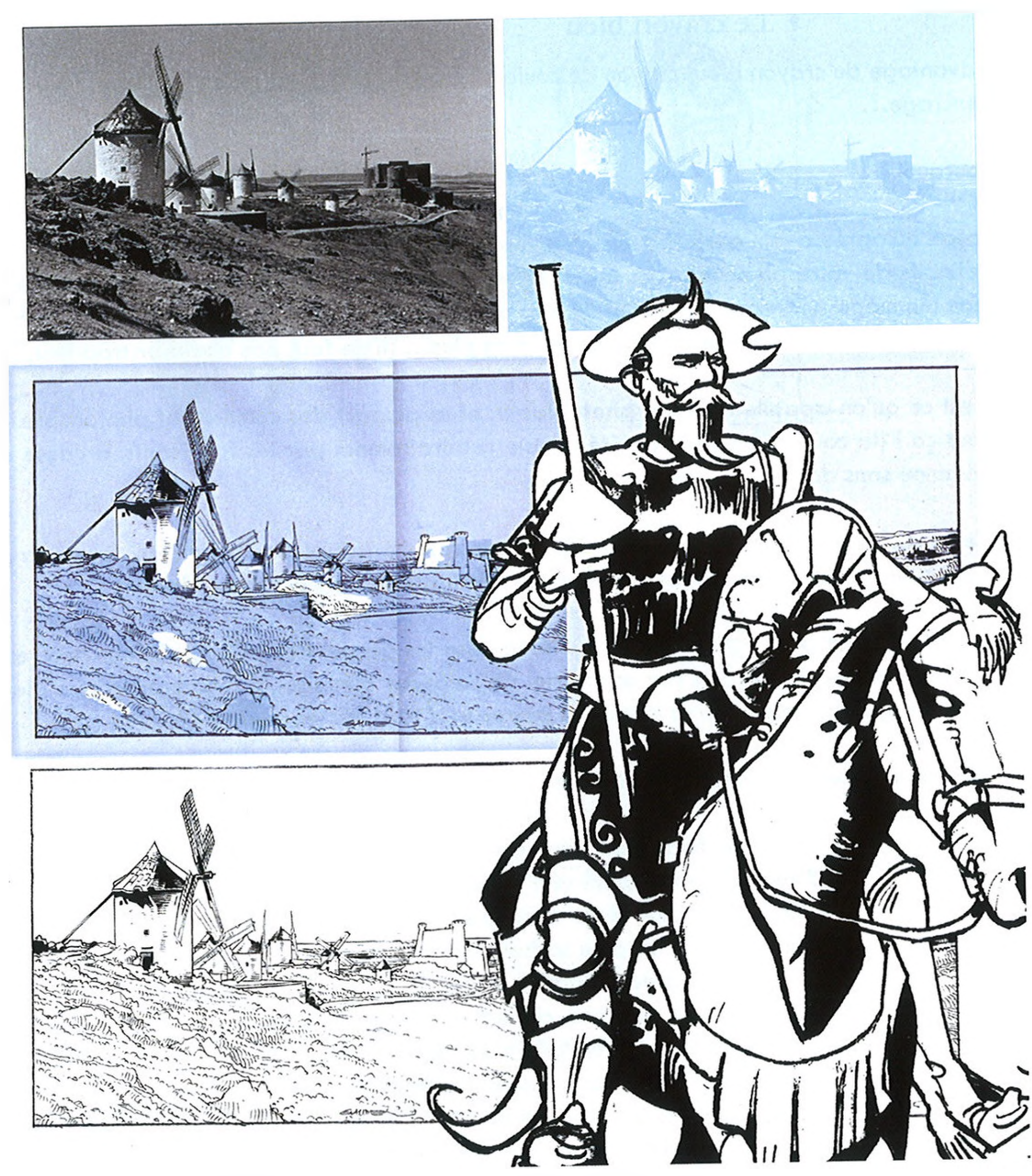


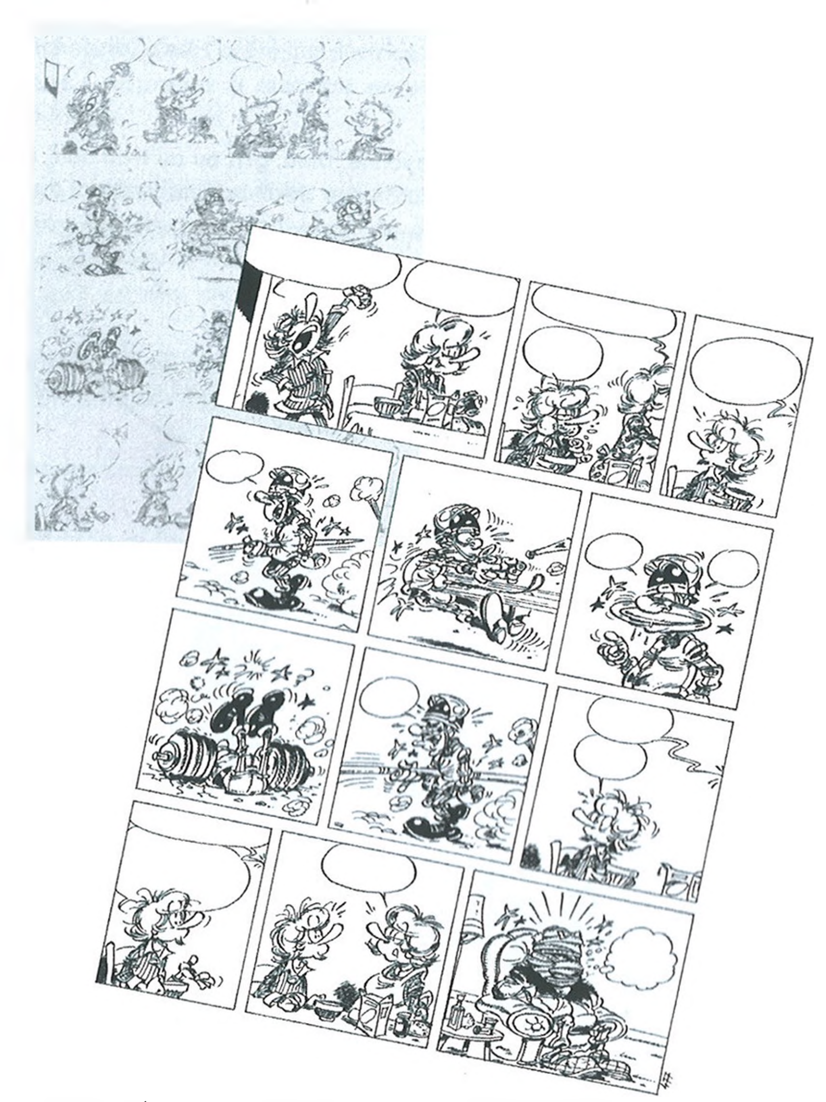
Image Don Quichotte : photo / bleu / encrage © Glaudel/Adonis.

- Le crayon gris (ou noir)

C'est **le crayon classique**, dit « de papier ».

Utilisation normale de cette mine intemporelle : on gomme en cas d'erreur, et lors de l'encrage on repasse les lignes que l'on souhaite conserver (on alors efface tout le crayon pour ne laisser que le noir de l'encre, du feutre ou du stylo). On peut aussi, comme Hergé le faisait, **décalquer** ses crayonnés afin de ne conserver que les lignes essentielles, ou encore utiliser une **table lumineuse.** Celle-ci peut en effet être utile pour vous aider pendant la réalisation des crayonnés de décors ou pour certaines positions de personnages difficiles.

Vous pouvez ainsi vous aider de catalogue de vente par correspondance, genre *La Redoute* ou *Les trois suisses*, **pour les personnages et décors intérieurs**, et de magazines spécialisés pour des décors et des détails précis...



Crayon/planche noir CRS Détresse © Achdé/Cauvin/Dargaud.



Petit rappel : si cela vous semble plus simple, vous pouvez **travailler chaque case à part**, puis les assembler soit sur un support papier (collage), soit virtuellement par ordinateur.

B / Stylo, feutres et autres instruments

C'est le choix de travailler avec des traits forts, avec des **stylos**, des **feutres**, des **encres** pour l'ébauche du crayonné, sur du papier machine A3/A4 ou du papier dessin fin, et idem que précédemment pour l'utilisation de la table lumineuse, du bleu ou un mélange des deux. Vous devrez simplement ensuite utiliser la transparence ou le système du bleu après scan, pour **éliminer tout ce travail d'ébauches** que ne doit pas voir le lecteur.





Quelle que soit la méthode choisie (sans compter que vous pouvez innover ou combiner…) **n'oubliez pas le but final qui est de raconter votre histoire en BD !**

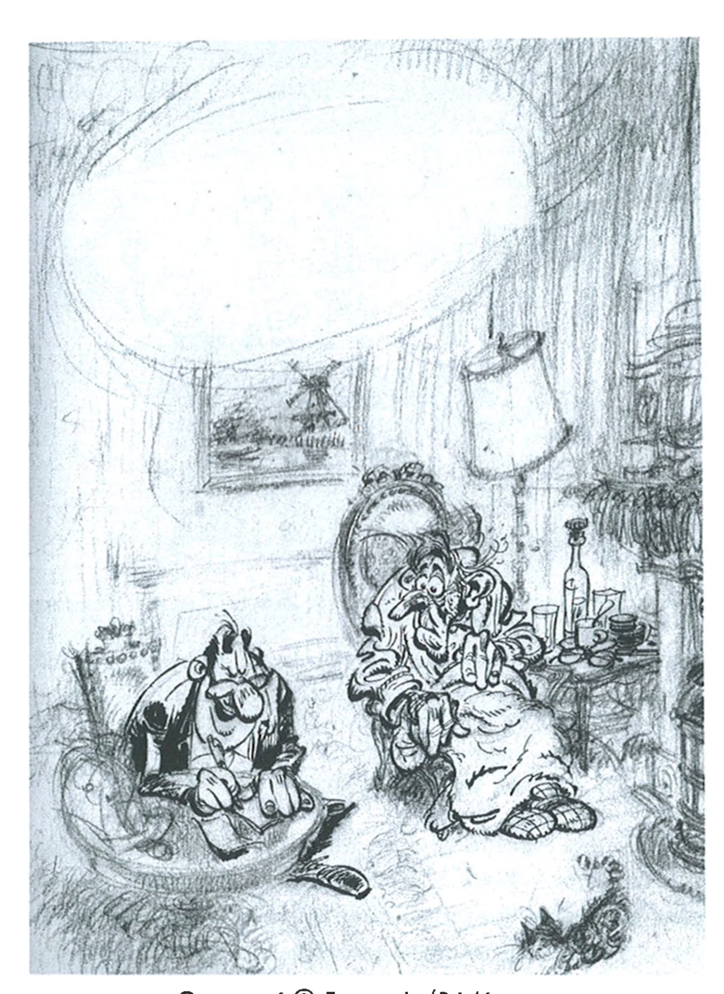
II - Approche du crayonné

Comme son nom l'indique, vous aller pousser votre crayonné, bleu, gris ou au trait noir, afin de faciliter au maximum la préparation de votre encrage. Aussi, plutôt que de faire une redite en plus détaillée mais finalement répétitive de cette explication sur le crayonné, nous allons approfondir sa réflexion et affiner les moyens dont vous disposez pour maîtriser ce travail.

A / Approches théoriques du crayonné BD

Ceci est un exposé théorique des techniques du crayonné d'une BD. Nous l'affinerons en étudiant ensuite nos scénarios BD types : *Joë Lapin, La malédiction d'Ankhor* et *XIV*.

- Imagination et coup de crayon



Crayonné © Franquin/Bédérama.



Bien entendu, la **base** de votre élan créatif et le **moteur** de vos intentions est... votre imagination.

Placer un personnage, choisir un cadrage, refaire un texte (eh, oui !), **placer** les points de fuite d'un décor, vous allez après lecture vous lancer sur la planche pour **bâtir** les grandes lignes de vos cases. Ne quittez pas de vue votre **scénario**, c'est l'arête conductrice de vos dessins et de votre mise en scène... et le mur porteur de vos **idées** ! Apprenez à rebondir en trouvant des **solutions** aux problèmes graphiques et narratifs de votre histoire.

Ex. : Joë saute sur un trampoline et mange une carotte en répondant à une question... :

- Placez le trampoline en perspective afin de donner l'impression de hauteur et de danger.
- Donnez à Joë une **attitude montrant qu'il n'a pas peur**, et qu'il mange sa carotte comme si de rien n'était alors qu'il est tête en bas. D'ailleurs, **tournez votre feuille** pour dessiner à l'endroit votre lapin sauteur !
- Placez **la bulle là où elle ne gêne en rien**, ni ne coupe un bout important d'un élément du décor ou du lapin. Et choisissez bien sa forme et sa taille.

Sans oublier de mesurer cases et entrecases, et les diverses côtes utiles...

La pratique et l'habitude aidant, vous allez peut-être acquérir, si ce n'est déjà fait, ce coup de main propre aux dessinateurs maniant leur outil comme une épée de satin, au fil de leurs planches : **le « coup de crayon »** ! Mais ce n'est pas une résultante obligatoire. Nombre de faiseurs de « petits miquets » sont avant tout des concepteurs-graphiques et metteurs en scène, parfois dénué de virtuosité.

Seul compte le résultat finalement...

- Documentation visuelle et iconographique



Dessin documentation + photo © Derib + anonyme.



Vous **enregistrez** toute l'année des images : dans la rue, en voiture, au cours de rencontres et repas, à la télé, dans des livres, partout quoi...Vous pouvez aussi **collectionner** des photos découpées et en prendre vous-même.

Tout est là pour nourrir votre **imaginaire** et vous allez vous servir de cette documentation comme point de départ de vos dessins ou même comme **modèles** !

Et vous avez même un carnet de croquis au cas où... Nous consacrerons plus loin un **paragraphe spécial sur les plans, cadrages et la perspective,** qui sont indispensables à la pratique de l'image BD et surtout des décors.

Petit truc : en cas de panne d'inspiration, essayez de détourner une photo de son utilisation première et d'utiliser sa structure, sa composition, ou son sujet pour faire votre propre dessin. C'est ça, l'Art... : 10% d'inspiration, 90% de transpiration.



Image



Bleu



Surcharge



Résultat noir

Photo + dessin au trait © Anonyme + Glaudel.

- Documentation spécifique et technique

La différence entre un amateur et un professionnel se reconnaît à une chose : **la Documentation !** C'est au moment du crayonné que vous devrez la rechercher et l'utiliser...

Et non seulement, vous allez en engranger, du moins celle nécessaire à votre BD, mais vous allez aussi l'**approfondir.**

Par exemple, pour une BD sur la magie, vous allez consulter un ouvrage spécialisé, un DVD sur les tours de magie. Vous irez peut-être même voir un ou plusieurs spectacles, vous prendrez rendez-vous avec un magicien et même essayerez vous-même quelques tours de cartes pour vous mettre dans l'ambiance !

Faites de même pour chaque sujet ou domaine raconté dans votre BD, cela portera immanquablement ses fruits au moment de dessiner.

- Références et réminiscences

Vous trouverez toujours une BD qui ressemble à celle que vous avez réalisée, ou une qui vous a inspiré consciemment ou inconsciemment. Ne vous cachez pas derrière de faux semblants et étudiez à fond cette œuvre ou ces œuvres sœurs ou mères de la votre. Juste pour votre culture et vous en démarquer.

Néanmoins, ne tombez pas dans le plagiat systématique et amélioré. Non pas pour déjouer les commentaires des critiques de BD ou éviter les rumeurs, mais simplement pour tracer votre propre route et **progresser en résolvant vous-même les difficultés** éventuelles de dessin rencontrées en la faisant.

Certains auteurs ayant trouvé malgré tout le succès dans ces réminiscences, se sont vu un peu coincé dans l'évolution de leur travail BD, car ils n'avaient pas engrangé les enseignements glanés par des recherches personnelles, et donc par le développement continuel de leur talent...

B / Approche basique du crayonné BD et exemples

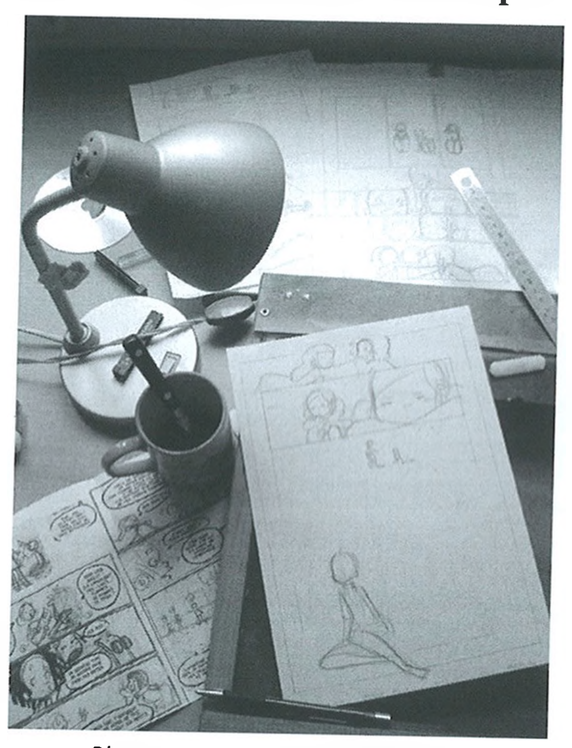


Photo avec crayonnés © Minikim.

Après avoir lu le scénario, fait votre mini-rough et posé les premières esquisses et mise en place de vos cases et dessins comme expliqué précédemment, vous devez :

- **Pousser les lignes de perspectives** de chaque case et essayer qu'elles ne se prolongent pas d'une case à l'autre (afin d'éviter toute élément pouvant perturber leur lecture).
- **Pousser chaque personnage** au point que son dessin soit totalement reconnaissable même sans l'encrage, et faire de même pour les **décors.**
- Prévoir des **variations de traits, afin d'anticiper l'encrage** des avant-plans, plans moyens et arrière-plans. Et **placer déjà vos ombres**, ou choisir leur emplacement.
- Anticiper le **positionnement des bulles, leur forme, et l'écriture des lettrages.**



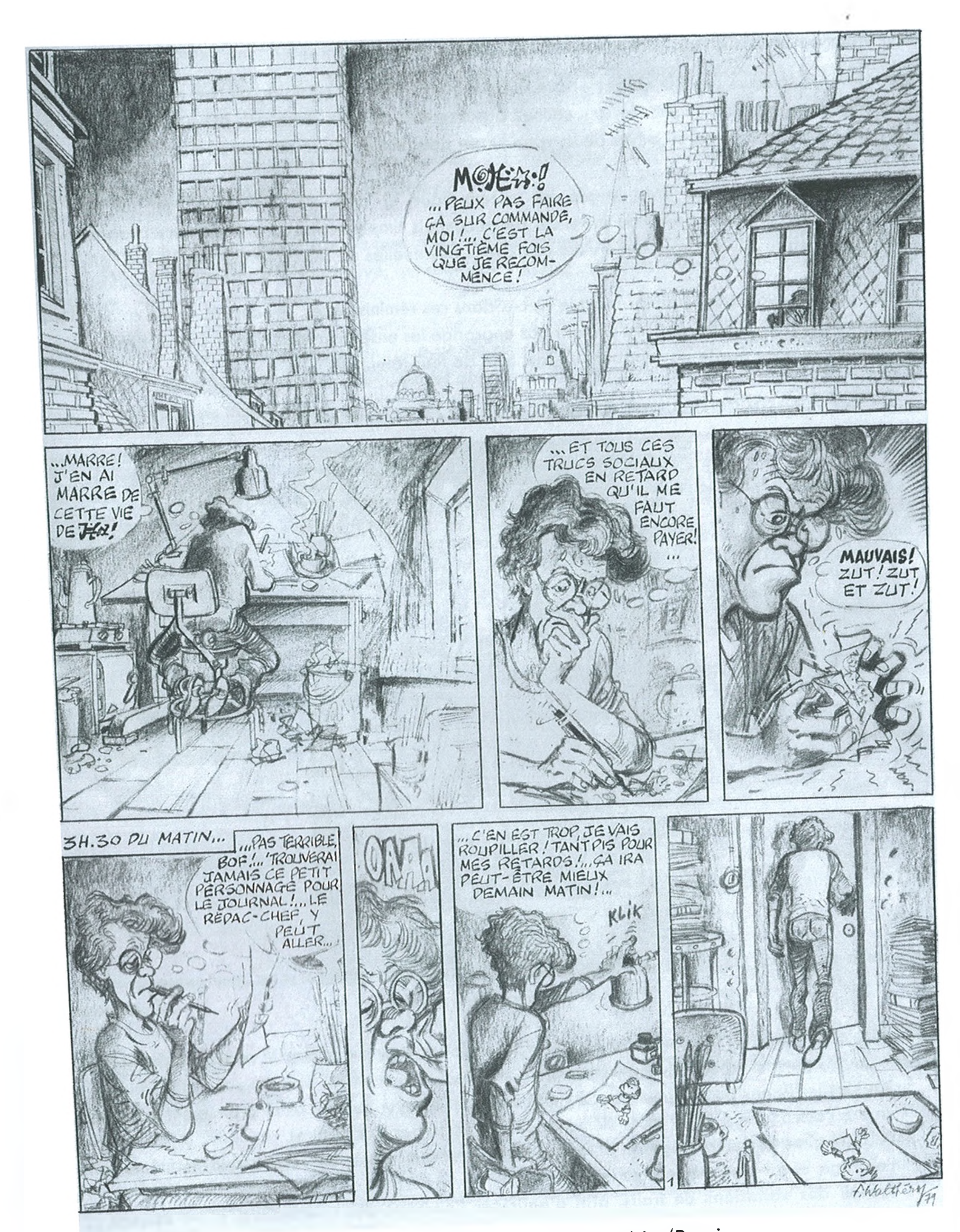


Planche BD crayon + lettrages © F. Walthéry/Dupuis.

Avant de passer à la mise en pratique définitive du crayonné, nous allons prendre maintenant quelques exemples que vous connaissez, afin d'illustrer la méthode d'approche d'un crayonné BD et vous montrer le processus de réflexion nécessaire et de lecture du scénario pour résoudre les principaux problèmes liés à la réalisation de cette BD.

Voici donc, en premier lieu, la première page de « **Joë Lapin** », avec un rappel de son scénario. Vous pouvez, pour plus de renseignements, vous référer au fascicule sur Le scénario.

Exemple 1... :

Scénario de ***Joë Lapin***, « Une Carotte ou la Vie ».

Gag 1. (Page 1) « Le pont de la rivière qui caille ».

Case 1. Vue d'ensemble d'une lande précédant un village au loin. Joë, un lapin, gambade joyeusement vers un pont de bois. Il a un baluchon sur l'épaule et sifflote.

TEXTE OFF
Ce matin-là, Joë avait décidé d'aller chercher quelques carottes à la ville d'à côté...

Case 2. Il va prendre le pont de bois quand une voix le fait sursauter.

OFF (Monk)
Halte !

Case 3. Vue en enfilade, de Joë vers Monk le singe, qui le toise les mains sur les hanches.

MONK
Qui es-tu, étranger ?

Case 4. Gros plan sur Joë, arrogant et malicieux...

JOE
Voulez-vous savoir mes origines, mon âge ou mon patronyme ? Mon numéro de carte bleue, peut-être ou ...

Case 5. Contrechamp sur Monk, colère, pendant que Joë continue de réciter, le doigt en l'air...

MONK
Tu te moques de moi, rebut de terrier ?
Tu veux goûter mon revers de paluche ?

JOE
...l'adresse de mon coiffeur ? Tiens, il y a comme un petit vent !

Case 6. Un coup de vent déstabilise les deux compères...

BULLES EN VRAC
Oula !
C'est une tornade !
Ciel, mon bandana !



Case 7. Tout est redevenu calme. Sauf que... Le pont a pivoté et les deux ont interverti leurs places, et c'est Monk qui est côté extérieur à présent.

MONK
?

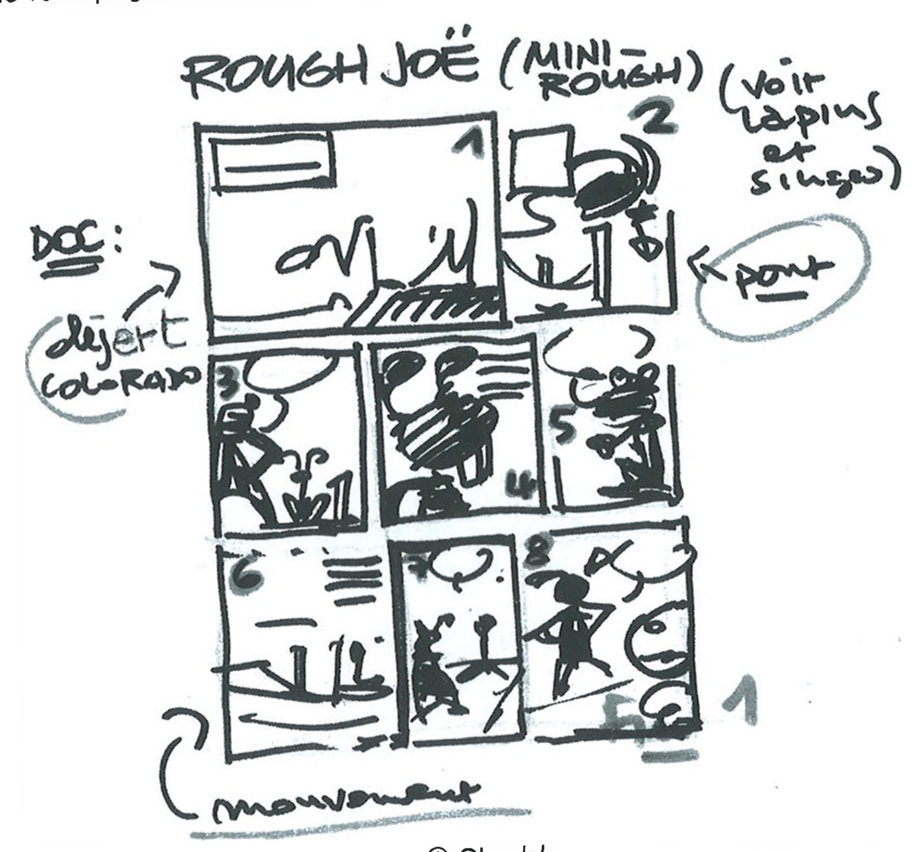
JOE (qui a compris le changement, souriant)
? Mais...

Case 8. Toisant Monk, comme lui au début, Joë les mains sur les hanches questionne en fronçant les sourcils...

JOE
Qui es-tu étranger ?

(FIN du gag 1)

Afin de créer le crayonné de cette page, vous devrez vous servir de votre mini-rough déjà réalisé, composition de votre page inclue, ou sinon refaites-le rapidement...



© *Glaudel.*

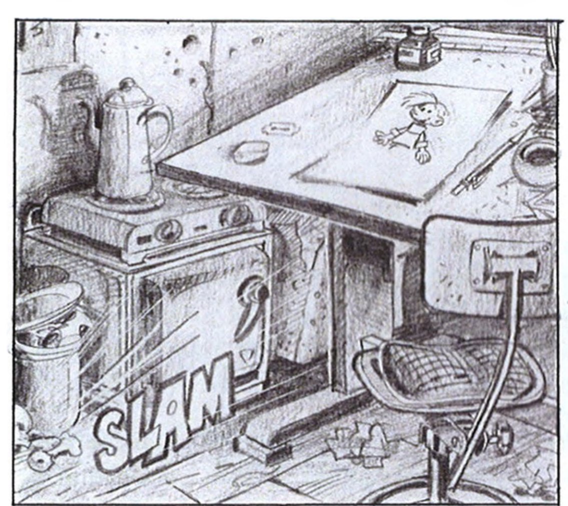
Vous avez calibré le plan de votre page et la taille de ses différents éléments, vous avez affiné leur contenu. Après avoir lu et relu la page de scénario, c'est maintenant que toutes **vos décisions vont être définitives !** Passé ce cap, il n'est plus recommandé de changer le scénario, de modifier l'ordre des cases ou même de tout décaler sur la page suivante !

Analysons donc de près cette page 1 de Joë Lapin.

Avant tout, il s'agit d'un **gag**, avec une fin en bas de page. Il faudra donc faire particulièrement attention à la **dernière case.**

Ayant décidé au préalable de faire un **3 bandes**, je prends le mini-rough pour regarder la disposition des cases que j'ai décidée (voir schéma plus haut). Je cerne les **cases qui ont besoin de décors** et je cherche la **documentation**, si ce n'est déjà fait (paysage de désert avec cactus, pont de bois ou de cordes).

À partir du gabarit de la planche au format original (trois bandes séparées, en prévoyant 0,5 cm pour les entrecases diverses, par exemple), je peux alors commencer mon travail de crayonné (bleu ou gris, ou l'instrument de mon choix genre stylo à bille).






© *Walthéry/Dupuis.*

Point par point, nous allons aborder les difficultés pour réaliser cette page...

- Problèmes à résoudre pour le crayonné de cette page de Joë Lapin

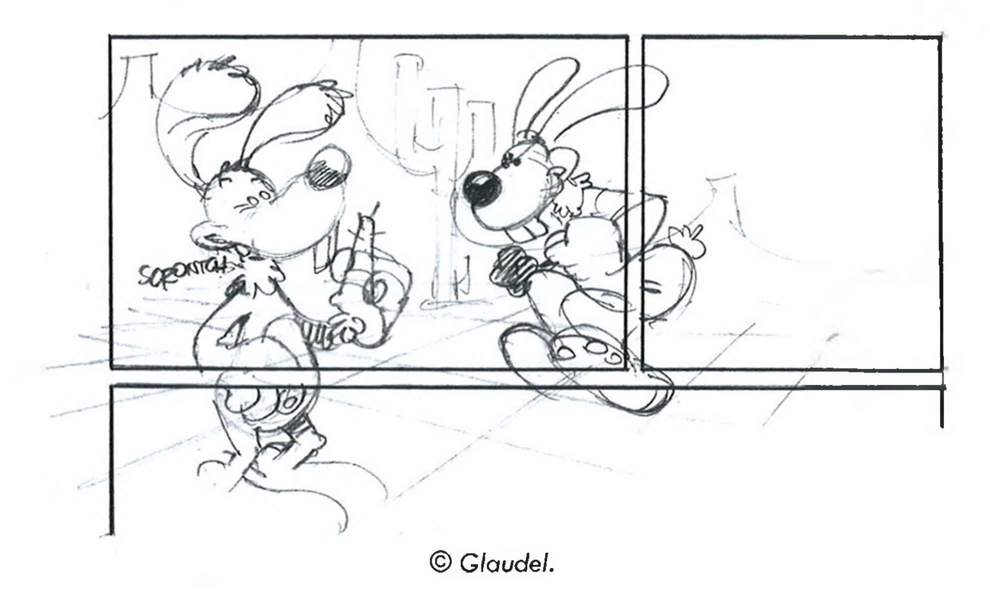
Avoir un joli coup de crayon est un atout, mais **avoir des idées** et être travailleur, c'est mieux !

Voici donc comment aborder cette planche :

Voyons tout d'abord la **mise en scène d'ensemble** : positions des personnages et perspectives des décors.

Il faut avoir **une vision de la page complète**, avec ses cases qui peuvent être de tailles et d'intérêts différents. Étudiez chaque position de personnage séparément et même en prolongeant en dehors de la case son dessin.





© *Glaudel.*

Tout part du scénario, ne l'oubliez pas !

Gardez-le toujours à portée de main ; griffonnez, notez, surlignez... Pour ne pas lasser le lecteur et **donner de la vie et du mouvement**, il est conseillé d'alterner plans rapprochés et éloignés. Il faut en parallèle trouver les cadrages adéquats pour respecter **un sens de lecture** logique (il y a des codes de lecture à respecter, de gauche à droite ou de droite à gauche selon les continents...) et trouver une bonne harmonie d'ensemble (pas de chevauchements de lignes de construction, d'une case à l'autre...).



Au sujet des plans, il existe : le **gros plan**, le **plan éloigné**, le **plan moyen**, le **plan américain** (coupé à mi-cuisse), la **contre-plongée** (vue de dessous d'un personnage ou décor) ou encore le « **défenestrage** » (c'est quand un personnage ou un bout du décor sort de la case !). Dans tous les cas, c'est vous le directeur de la photo : choisissez vos angles et cadrages, et recherchez toujours un trait net et élégant.

Ayez toujours le souci de la **perspective** (même très simple), car tout doit être mis en œuvre pour **donner du relief** aux dessins (voir la partie consacrée aux Lignes de sols, points de fuite et ombres...). Cet effet de perspective peut également être accentué en **modulant votre trait** plus tard à l'encrage : plus épais en avant-plan jusqu'au plus fin en arrière plan.



Il ne faut jamais oublier ou négliger les **bulles** pendant la mise en place. C'est très important en BD, car le lecteur à son œil dessus 80% de son temps ! **Anticipez leur emplacement** et ne sous-estimez pas leur lisibilité en faveur d'un effet dessiné pas forcément efficace.

Essayez de bien **animer les personnages** dans leurs décors, et de leur trouver une expression adaptée à la situation : il doivent réellement donner l'impression de la vivre. Nous allons d'ailleurs consacrer des chapitres entiers à ces effets animés et autres procédés propres à la BD ! (voir la Leçon 3). Dans la même idée, nous vous conseillons de mettre déjà au crayonné tous les **petits détails** qui donnent aux personnages de la **vraisemblance** et aux décors de la véracité ! Essayez de régler à l'avance tous les problèmes, avant d'attaquer **la planche définitive** où vous ne vous consacrerez plus qu'au **travail artisanal**. Enfin, normalement...


MAIS OUI! C'EST TRÈS BIEN TOUT ÇA!... MAIS JE NE PEUX PAS QUITTER CETTE FEUILLE DE PAPIER, MOI!...

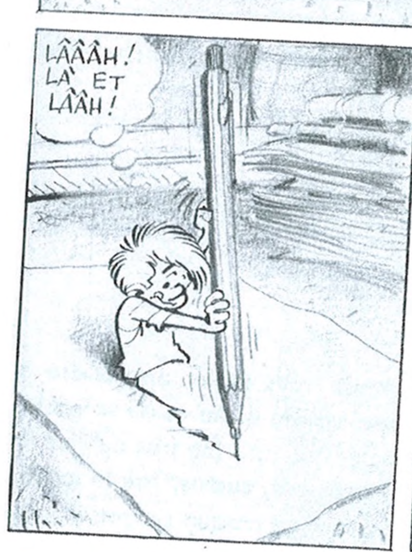

JE NE SUIS PAS TERMINÉ!... ... C'EST TERRIBLE ... JE... QUE ...


OOOH, QUE FAIRE? OOOH!...UN... CRAYON, LÀ!... PEUT-ÊTRE QUE... ...


¡¡¡¡¡GNNÂÂÂÂH! JE... JE ...JE L'AI!...


OUMPF!


IL ...IL FAUT QUE JE ME FINISSE!! JE VEUX SORTIR DE CETTE... ... PFFT, QUE C'EST LOURD!

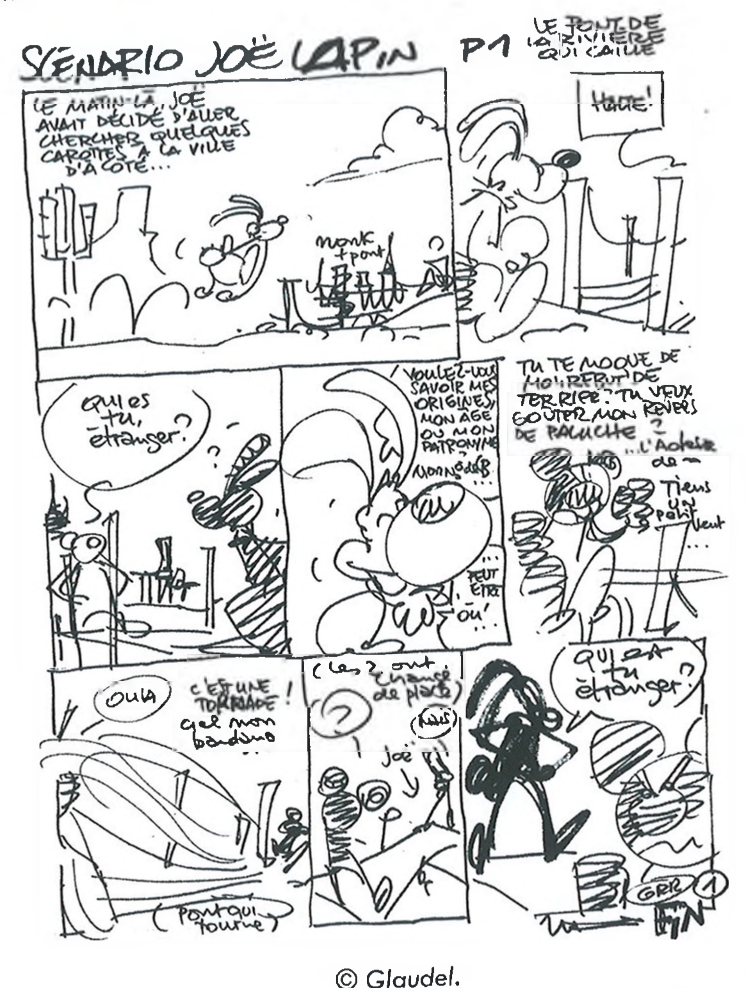

LÂÂÂH! LÀ ET LÂÂH!


OHLALALALÂÂÂH! QUE C'EST LAID! AAAAH!


... C'EST AFFREUX!... ... JE NE SAIS PAS DESSINER! JE N'Y AVAIS PAS PENSÉ!

• Case par case de la page 1 de Joë Lapin

Voici un « Case par case » de cette même planche, pour que vous voyez mon approche détaillée de ce scénario, ma démarche et mes choix… comme si vous regardiez derrière mon épaule au moment où je réfléchit à cette planche.



© Glaudel.

*Rappel ! pour cette page de Joë Lapin, on nous demande un **3 bandes**, c'est dire une page de BD divisée en trois. En rajoutant les espaces et entrecases, bien sûr.*

La première case :

Je la vois assez grande et occuper les 2/3 ou 3/4 **de la bande du haut** (vous devez apprendre à faire des choix tels que la taille et le cadrage de vos cases : c'est vous le patron !). Au vu du scénario, vous pouvez envisager un **plan d'ensemble** et énumérer ce que doit contenir la case (ne pas oublier la lecture de gauche à droite, surtout pour une case de gauche) : **paysage western, cactus, Joë le lapin, baluchon, pont de bois et cordes, petit village au loin…** Il s'agit là d'autant de croquis préparatoires que vous pouvez réaliser hors planche pour vous entraîner… Notamment, Joë en train de sautiller avec son baluchon. Faites-le pour de vrai puis faites-en le croquis ! Aidez-vous d'un miroir si besoin…

Pour cette grande image, prenez une bande pré-mesurée et commencez par **tracer des points de fuite,** en partant de la gauche, et des lignes au sol pour placer plus facilement vos éléments. Crayonnez l'entrecase du bord droit de la case, en anticipant déjà sur le contenu de la case d'à-côté (case 2), ceci afin que les deux dessins ne se mêlent pas à l'œil. Nous reparlerons de cette approche et c'est en répétant inlassablement certains points que vous les assimilerez !

Crayonnez chacun des éléments dans la proportion qu'il faut, selon sa position et sa distance par rapport au lecteur. Ex : un cactus peut être en **avant-plan, côté gauche de la case,** avec un trait plus épais que les traits du personnage et encore plus que le village au loin. Cet avant-plan va donner un **effet de relief,** et il est souvent utilisé chez les professionnels.



Petite précision à propos de la perspective et des bulles. Soignez bien vos perspectives ou donnez du moins l'illusion de distance par le trait ou des proportions dégressives. Par exemple, dans *Lucky Luke*, Morris a souvent utilisé une perspective dite « cavalière », c'est à dire une fausse perspective sans point de fuite mais avec des lignes parallèles. C'est plus souvent une perspective « conique » qui est habituellement utilisée en dessin (deux points reliés à un autre à l'horizon par des lignes imaginaires). Pensez aussi à placer vos bulles. Dans notre exemple, une d'entre elle est en l'occurrence un pavé de textes qui sert de présentation (« ce matin-là... »). Faites-le au moment du crayonné, car vous éviterez la mauvaise surprise de devoir masquer une partie de dessin qui vous plaît, si vous le faites au dernier moment... Cela vous permettra aussi de choisir leurs formes : ovales, rectangulaires ou fantaisie ! Et en écrivant d'abord le texte, vous serez sûr qu'il rentrera dans la case que vous aurez tracée ensuite !

La deuxième case :

Je l'aborde avec la même importance que la première, car c'est la case du **premier gros plan,** celui où apparaît nettement **votre héros pour la première fois.** Soignez-là et profitez-en pour peaufiner une dernière fois la « tronche » de Joë ! Réfléchissez bien à l'endroit où vous allez placer **le texte,** en l'occurrence la bulle qui vient de l'extérieur (voix hors champ). Pensez également à bien « animer » votre personnage... Quand on dit « animer », il s'agit en fait du choix de la position du personnage et de l'effet ainsi rendu : il faut donner l'impression qu'il bouge réellement...





Tous les traits doivent être mis au crayonné, les mêmes qui seront repassés à l'encrage. © Walthéry/Dupuis.



Essayez de **bien cadrer** (au dessus des genoux, en pied, en gros plan au niveau de la tête ?). Réfléchissez et appliquez-vous : C'est avec la pratique que vous progresserez dans le choix des plans, des coupes au millimètre ou du sens de lecture. À ce sujet, dans notre exemple, le héros va du même côté que la case précédente, et tourne légèrement l'œil ou la tête car il entend une voix... On peut le faire aller de gauche à droite (sens de lecture), ou imaginer une variante avec une vue de 3/4 face venant vers le lecteur. Mais c'est à vous de décider, et vous seul !

Cases 3 et 4 : La case du milieu (pour un 3 bandes)

La case 3 poursuit l'histoire (découverte de l'antagoniste « Monk ») et elle est globalement de la même teneur que la 2. Elle amène donc naturellement à la case 4 qui, dans notre cas (un trois bandes), est la **case centrale de la page !** C'est elle qui doit servir à poser la pérennité de notre héros, visuellement, car sa position centrale lui confère de l'importance et c'est sa seconde apparition en gros plan. La dérision du texte qu'il déclame donne encore plus de poids à cette case... Il est donc essentiel de la soigner : c'est une **case qui doit avoir du charisme !**

Cases 5, 6 et 7 :

Elles sont là pour continuer l'action... Elles doivent avant tout être claires, et bien faire comprendre le **mouvement du pont**, élément important du gag. Rien n'est « indessinable » : décomposez votre pont et « imaginez » comment cela se passe. Faites des petits croquis « pense-bêtes » puis choisissez le moment le plus symbolique du tournoiement de ce pont... La **case finale** demande un peu plus d'attention car c'est la chute de cette planche. De votre efficacité dépend la compréhension du gag. L'attitude arrogante de Joë, **le plan en légère contre-plongée**, la similitude avec l'autre case (la 3) où Monk dit le même texte, tout doit être réuni pour une chute impeccable ! **Trouvez le bon plan !**



Et n'oubliez pas de toujours vous appliquer sur les **bulles et les lettrages, même au crayonné !** La BD est souvent un travail de longue haleine, de **répétition**, qui nécessite de répéter et répéter chaque chose...

• Autres exemples... : « La Malédiction d'Ankhôr » et « XIV »

Afin d'affiner l'approche d'un crayonné d'une planche BD, je préfère compléter par l'étude des deux autres exemples à notre disposition, dans d'autres registres et styles BD.

Les bandes dessinées plus **réalistes**, c'est à dire graphiquement plus soignées et misant sur un effet plus « sérieux », possèdent à peu près les mêmes exigences que celles dites « humoristiques ».

La différence vient en fait de la **comparaison avec la réalité**, plus facile à faire pour le lecteur, qui peut ainsi plus facilement confronter ce qu'on lui présente à sa culture, ses modèles vivants, ou autres repères du quotidien... Les contenus de telles BD sont généralement plus considérés par les érudits et esthètes, les préférant aux « Gros-nez ».

Chacun ses goûts !






Page crayonné « Les Druides » (T3) © J. Lamontagne / Soleil.



Rappel du scénario de « La Malédiction d'Ankhor », Page 1 :

Case 1. Grande image. Plan d'ensemble de l'Arche Ankhor. Plusieurs niveaux la composent et en son centre se situe son cerveau stratégique, lieu important de notre histoire. On peut apercevoir un fond stellaire, des satellites, des navettes en mouvement ou des lumières partant des hublots.

NARRATEUR

« Ankhor est une forteresse. Une arche stellaire exactement,
où la simulation de vie terrestre est parfaite.

NARRATEUR 2

Y compris dans ses cultures sous serres, gérées par le laboratoire biologique d'Alpha Company...

Case 2. Case en hauteur. Vue de côté de l'arche, on s'approche d'une grande serre et d'un bureau à côté. On aperçoit en petit des personnages et des plantations...

MAGMA

Madeline, tu as vu ces concombres ? Ils sont gigantesques !

IOTA

Pourquoi, tu es jaloux ? Je plaisante...

Case 3. Case en largeur (Première du dessus avec la 4 et la 5 en dessous). Vue en coupe des bureaux où Frank Magma et Madeline Iota travaillent...

MAGMA

Tu as vu cette mixture sur la feuille de mûrier ? Même les vers à soie y ont pas touché !

IOTA

Étrange, en effet. Passe-moi un prélèvement sous verre, je veux y jeter un coup d'œil.

Case 4. Gros plan sur la tête de Madeline regardant dans l'œilleton du microscope. Elle est étonnée et s'adresse à son collègue.

IOTA

Non, je...

IOTA

Tiens, voyons ça !

Case 5. Vue de la soucoupe et de l'échantillon. On distingue un long fil jaune dans un ensemble bleui de moisissure.

IOTA

Je l'aurais parié !

MAGMA

Hmm ?

IOTA 2

Je veux savoir qui est cette blonde...

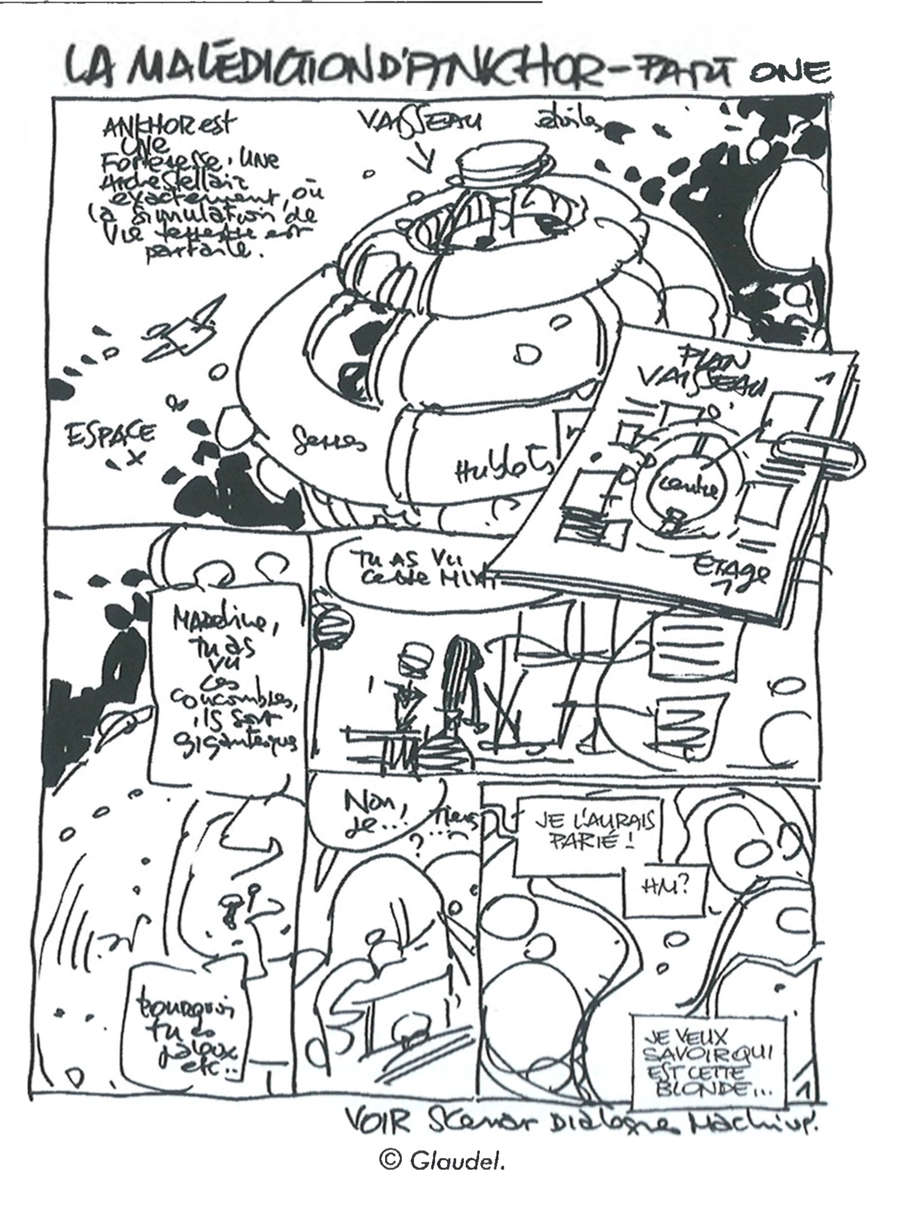
(Fin page 1)

Après relecture attentive et consultation des crayonnés préparatoires, vous reprenez votre **mini-rough « pense-bête »** et faites comme précédemment pour Joë Lapin, à la différence que vous allez travailler en **quatre bandes** et que ce sera le **gabarit général de cette histoire** (même si cette planche comporte une grande image qui fait presque une demi-planche et une image en hauteur).






<u>Résolution des problèmes lié à la page 1 d '« Ankhôr » :</u>



© *Glaudel.*

Analysons donc tout d'abord cette page 1.

Elle est la **première d'une histoire qui en comportera plusieurs,** et forcément vous ne « raconterez » pas visuellement la même chose que si c'était une planche unique sans suite.

Vous savez que vous devez ménager un suspens, et vous devinez déjà que la dernière case aura une importance moins grande que si elle était une « chute », comme dans l'histoire de Joë Lapin. De plus, le récit devant être « plausible » (BD réaliste), il demandera une lenteur de la narration qui guidera le choix de vos cadrages.



La première grande case doit poser **l'aspect grandiose** de cet univers de science-fiction, et vous allez chercher à vous inspirer afin de rendre crédible ce vaisseau : documentation sur la conquête de l'espace, magazines sur la SF, recherches Internet, lectures ou visionnages de films...

Vous commencerez également à tracer le **gabarit de votre 4 bandes**, tout en tenant compte des cases à cheval sur plusieurs bandes, surtout la 1 et la 2 : mesurez au millimètre, pensez aux entrecases, et prenez la calculette si besoin...

Case 1 (grande image) : choisissez un plan spectaculaire, type Cinéma. Ne lésinez pas sur les boutons, lumières stellaires et nuées cosmiques, avec pourquoi pas un vaisseau-navette en avant-plan qui vient vers le lecteur... Nous sommes dans l'espace, essayez donc de donner de l'apesanteur et de la profondeur : variez vos épaisseurs de traits pour donner du relief, et poussez votre crayonné : pour ce genre de dessin qui doit avoir « de la gueule », le bâclage n'est pas permis ! Votre effet de perspective doit être impeccable !

Case 2 : image en hauteur côté gauche, à cheval sur deux bandes fictives. Choisissez un plan moyen, qui donne l'impression de se rapprocher par rapport à la case 1 (anticipez l'endroit sur lequel vous souhaitez opérer ce « zoom ») Et montrez déjà, à travers la vitre, l'intérieur schématisé du labo.

Case 3 : vue intérieure du vaisseau. Donnez du détail et privilégiez un plan large, avec des personnages vus en plan américain ou plus près. Trouvez un ou plusieurs avant-plans forts et sans doute coloriés plus tard en camaïeu (plusieurs nuances de la même couleur dominante). Bien sûr, documentez-vous sur un vrai laboratoire...

Case 4 et 5 : il s'agit deux cases importantes, destinées à raconter l'histoire et ménager le suspens jusqu'à la page 2. Plan en contre plongée avec un microscope (documentation) pour la première, et très gros plan pour la dernière case, avec vue d'un gros cheveu pour lier l'image au texte. Voilà...

En résumé, faire de la BD réaliste est tout aussi amusant que de la BD d'humour, et le fait de rechercher des cadrages plus spéciaux est assez marrant !

Mais ne croyez pas que l'animation des personnages est plus facile en BD réaliste (parce que plus raide ?) : ils devront être plus crédibles et il y aura moins de « raccourcis » (schématisation d'une position avec un truc qui facilite la compréhension du dessin, genre traits de mouvement masquants...) à votre disposition, sinon vous perdrez l'attention de votre lecteur !

Avant de passer à autre chose (les cadrages et effets de perspective), voici un dernier exemple...





Scénario de « XIV », Page 1 :

Page 1

Case 1. Le château de Versailles foisonne. Image imposante de la salle des glaces où se croisent personnages en costumes, voire même en chemise de nuit. Les lampes éclairent mal tous les recoins et une servante se presse vers le lecteur, regardant derrière elle. (Grande image)

NARRATEUR
1715. Le Roi Louis XIV se meurt.
Même la nuit, les courtisans foisonnent
dans les couloirs du Château et
Dame Boniface doit faire place pour
rejoindre son rendez-vous nocturne journalier...

Case 2. Prenant au passage une lampe, la dame s'avance vers un couloir secret, traversant une pièce vide de gens, juste occupée par des meubles anciens.

BONIFACE (pensée)
Vais être en retard, moi...

Case 3. Image de pénombre. Dame Boniface traverse une longue pièce et l'on voit au loin une autre pièce éclairée. Faire le détail du lieu traversé en clair-obscur.

BONIFACE (qui pense)
...Le Roi va pas être content !

Case 4. Dame Boniface est arrivée et s'affaire autour du grand lit où se repose le Roi ! Celui-ci est dégoulinant et il essaye d'attraper une fiole qu'il manque de renverser. Baldaquins, hauts plafonds et tapisseries...

ROI
Ah ! Vous voilà...
Hgnn, je voulais...

Case 5. La Dame s'empresse et lui sert à boire. Le roi est en sueur. Elle lui tient la tête.

BONIFACE
Tenez ! Doucement...

Case 6. Gros plan sur le Roi de face. Dame Boniface de côté, profil avec verre.

ROI
Allez chercher mon écritoire et écrivez... J'ai tant de
choses sur le cœur...

(Fin page 1)





© *Glaudel.*

Même topo que pour la page de « Ankhôr » avec **grande image et 4 bandes théorique** (c'est la raison pour laquelle nous les traitons conjointement). Il n'y a pas beaucoup de cases, comme pour Ankhor (c'est souvent le cas des BD plus modernes, ça permet de prendre de la place pour vraiment dessiner... Finies les cases miniatures à lire à la loupe !).

Partez de votre **mini-rough**, et pensez au contenu de chaque image en **griffonnant vos idées.**

La **documentation historique** ne posera aucun problème vu tous les films, livres et sites sur Versailles. Seules les cases un peu plus typiques, comme la demi planche du haut sur deux bandes, différencie cette planche de l'exemple précédent.

Problèmes à résoudre sur « XIV » et conseils généraux :

Ce type de scénario rejoint celui d'Ankhôr par la construction, mais les deux vont aboutir à des ambiances très différentes : dessin posé et laborieux pour « XIV », jeu d'ombres et de cadrages spéciaux pour « Ankhôr ».

Voici les problèmes à résoudre pendant vos crayonnés de XIV :

La **première grande image** est très importante : elle va situer l'action, et elle devra en même temps captiver et informer le lecteur. Votre mise en place doit être efficace et déjà comporter toutes les indications de détails préparant à l'encrage définitif. Votre documentation sera déterminante, car quelques petits « pinailleurs » rechercheront inévitablement la petite erreur ou l'anachronisme !

Partez visuellement du fond de la galerie des Glaces, venez vers le lecteur... Posez vos glaces, vos personnages, le tout en perspective ! Allons, ce n'est pas si dur, vous avez déjà vu ce type de va-et-vient dans une rue ou une galerie marchande ! »

N'hésitez à **faire des croquis de recherche « hors-planche »**. Ces recherches sont indispensables à la bonne élaboration du dessin. Tout n'est pas facile à faire et quelquefois, on ne trouve pas du premier coup ! D'ailleurs, quand vous crayonnez, laisser déborder votre dessin de la case, vous verrez notamment les positionnements foireux de vos personnages coupés par le bas de la case ! Essayez....

Adaptez la forme de vos **bulles** à la BD concernée, ainsi que les **lettrages**. Crayonnez-les auparavant, vous n'aurez ainsi pas de surprises sur leur place occupée et la lisibilité. À ce sujet, **écrivez d'abord le texte**, ce sera plus facile pour **placer la bulle autour** !

N'oubliez pas le **sens de lecture** pour placer vos cadrages vos et personnages (je radote, je sais...).

Vos **noirs** (ombres ou parties du dessin qui seront noir sur la planche finale), peuvent uniquement **être indiqués sur le crayonné par des croix** ou d'autres signes : vous n'êtes pas obligés de tout remplir avant l'encrage, ce serait superflu et inutile... D'ailleurs, pensez à l'éclairage et vous saurez d'où vient la lumière...

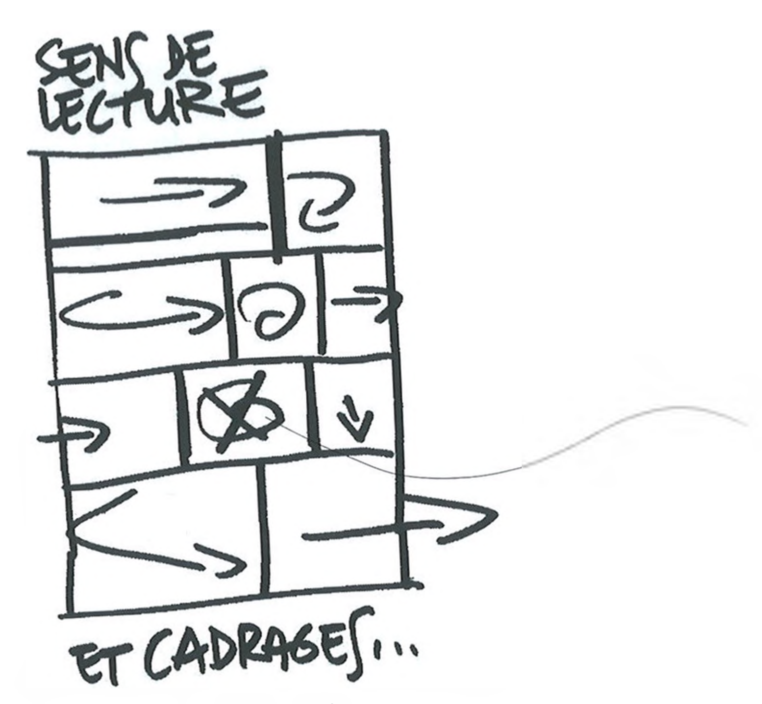
N'hésitez pas à **peaufiner une dernière fois vos héros** : quelques croquis de plus n'ont jamais fait de mal à une création ! Ne négligez pas non plus vos **personnages secondaires.** On reconnaît une bonne BD à ses seconds rôles, un peu comme au Cinéma !

- Case après case...

Les effets de case de la planche de Joë Lapin (**première case avec grand décor, deuxième case avec premier gros plan, importance de la dernière case**) sont les même pour notre BD historique. La seule différence vient du « 4 bandes », où il est plus difficile de définir une case « centrale ».

Pourtant, il faut **tracer des pistes « visuelles »** pour l'œil du lecteur, et c'est à vous de définir ces accroches.





© *Glaudel.*

Pour XIV, soyez pointu sur vos **crayonnés de décors** car c'est une BD historique et **Versailles est connue dans le monde entier !** Fignolez les effets de perspective et les décors (tapisseries murales...), même si une partie du rendu sera pour la mise en couleurs. Plus sera affiné votre crayonné, plus votre encrage sera précis. **Soyez laborieux** : c'est ce que demande ce type de BD.

La mise en scène étant plus classique, je vous laisse le soin de trouver les cadrages vous-même (et qui sait si ce n'est pas le sujet d'un devoir à venir...).

Et avant le paragraphe final concernant le crayonné définitif, du moins mon interprétation de celui-ci, voici un rappel indispensable aux dessinateurs de BD et aux dessinateurs tout court : un petit mémento sur les **plans, cadrages et perspectives de base en BD**, ce qui vous sera utile pour mieux comprendre la fin de ce cours et réaliser votre BD !

C / Petit lexique des plans, cadrages et perspectives de la BD

S'il est bien un moment où la création d'une BD est à son maximum, c'est pendant le crayonné ! C'est pendant cette étape que seront réalisés tous les **choix de cadrages, de plans, et de mise en perspective...** C'est donc le bon endroit pour placer ce chapitre, et vous pourrez toujours y revenir ! (à noter que la Bande Dessinée a de curieuses similitudes avec le Cinéma, y compris dans les termes techniques).

- Plans

On énumère nombre de plans différents pour raconter une histoire en BD. Du gros plan au plan d'ensemble, c'est un peu la façon dont on va placer la caméra pour diriger l'intérêt du lecteur comme bon nous semble !

Gros plan : il est souvent utilisé pour attirer l'attention sur un détail ou se rapprocher d'un élément important. Il permet de mettre un coup de « projecteur » sur le héros ou un autre personnage (ou une partie du décor), et peut faciliter la concentration sur un dialogue important. Variantes ou modulations avec le « **très gros plan** ».

Plan rapproché : c'est la suite logique du précédent. On se recule légèrement pour découvrir un peu le costume du personnage. On voit ses épaules et ses mains (ou le bout de ses doigts !). Plan de raccord idéal pour les conversations avec plein de bulles et éviter de se taper le costume du héros avec tous les boutons dorés !

Plan moyen ou plan américain : on n'est pas loin du cadrage aux genoux et on peut commencer à montrer des bouts de décor autour. Déjà, le ou les personnages sont intégrés à un décor bien visible.

Plan en pied et plan d'ensemble : le personnage est debout et on voit tout le reste. C'est l'image de présentation type, genre première page de gag ou début d'une nouvelle séquence dans un récit plus long. C'est aussi idéal pour faire un petit théâtre BD comme dans Spirou ou Tintin.

Plan large et plan panoramique : c'est celui qu'on emploie quand on lit dans un scénario : grande image ! Souvent utilisé au début d'un grand récit ou plus loin pour montrer des batailles, une ville en perspective ou un décor majestueux.

Voilà, à vous de choisir pour chaque case en fonction du scénario...



Strip Blueberry © Blanc-Dumont/Dargaud.

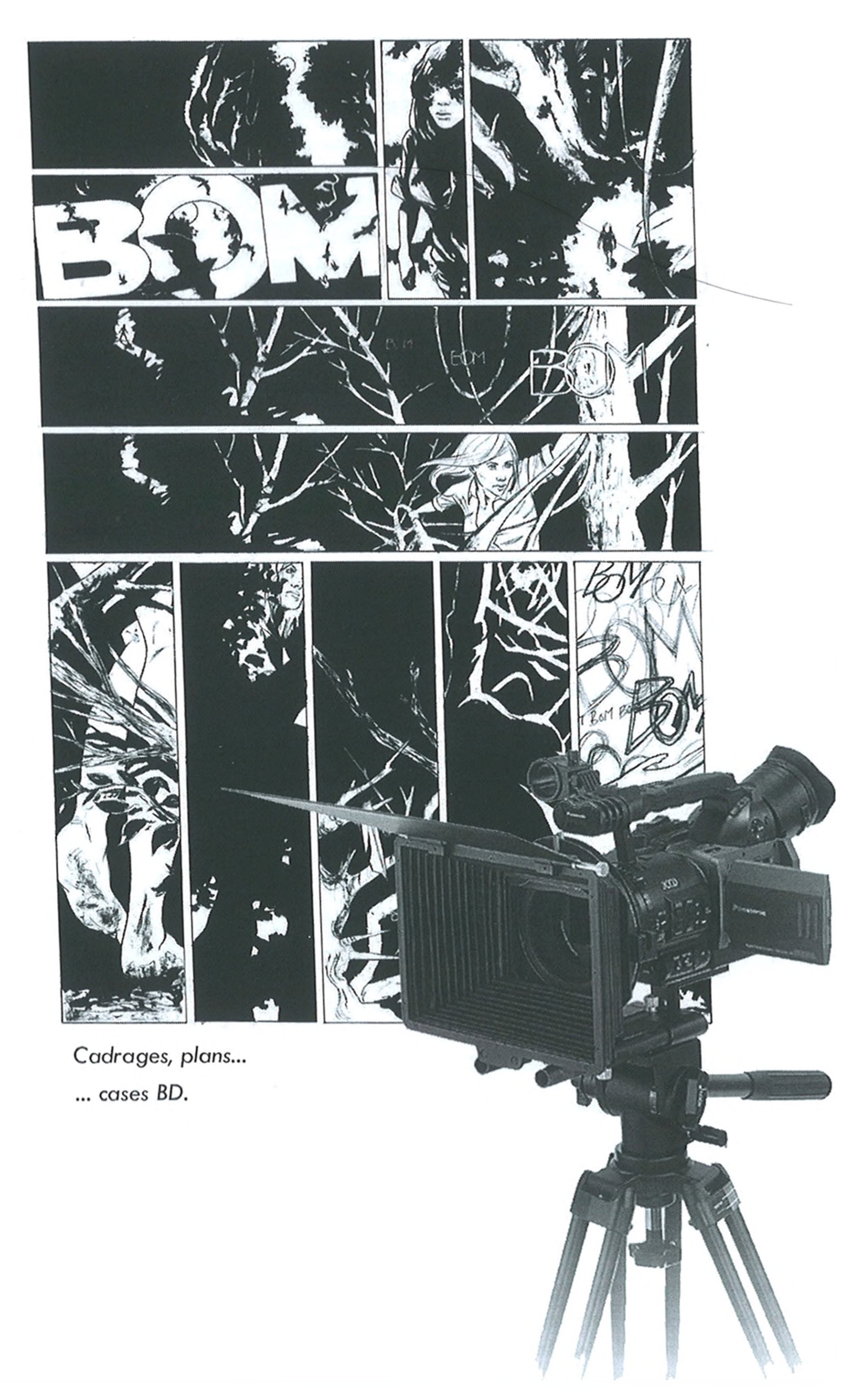
- Cadrages (affinage faisant suite au choix du plan)

Ils sont innombrables mais on peut en décrire quelques uns. Référez vous aussi au Cinéma pour les termes et les effets rendus.

Plongée : vue de dessus avec effet de légère déformation pour accentuer la profondeur (comme la vue d'un cambrioleur perché dans un arbre regardant vers le jardin par exemple).

Contre-plongée : effet inverse du précédent : vue d'en bas avec déformation, le tout avec un point de fuite très marqué. Image type pour les vues de gratte-ciels impressionnants, ou encore pour un adulte vue au travers du regard d'un enfant, avec les jambes paraissant assez grosses et la tête beaucoup plus petite, à cause de la perspective.





Cadrages, plans...

... cases BD.

Croquis © Mazer.

Plan coupé : vous prenez une image normale mais au lieu de la montrer normalement, vous en coupez ou cachez un morceau : vous prenez par exemple la moitié du visage, ou vous coupez au menton, ou vous montrez l'arrière d'une voiture qui dérape, etc. D'une manière générale, vous n'avez pas toujours besoin de tout montrer, pour laisser deviner le lecteur, pour donner du mouvement, ou pour forcer l'œil sur les bulles ou un autre élément.

Plan de coupe : comme un décor tranché en profil, pour montrer deux étages d'une maison par exemple, ou la parcours souterrain d'un prisonnier en fuite !

Perspective de face : pour un décor, cadrage idéal pour une rue pleine de voitures qui foncent, une vue de foule qui écoute un orateur. Placer le point de fuite au centre et tracer les perspectives. Faites comme si vous étiez à hauteur d'homme.

Ras de sol : comme son nom l'indique, vous partez du sol et dessinez tout comme si vous étiez un rat !

Image en hauteur : là aussi, son nom veut tout dire... C'est l'exemple type d'une BD sur les HLM ou des bulles partent de chaque balcon. Peut servir aussi pour relier une bande à une autre visuellement (à utiliser plutôt pour une image de gauche).

Ombres chinoises : sert à schématiser une séquence, soit de nuit, soit pour éviter une répétition de cases semblables et faire avancer l'action (vues de profil souhaitées).

Etc.



Exercice : Vous pouvez, vous aussi, imaginer des vues spéciales et leur trouvez un nom ! C'est marrant à chercher...

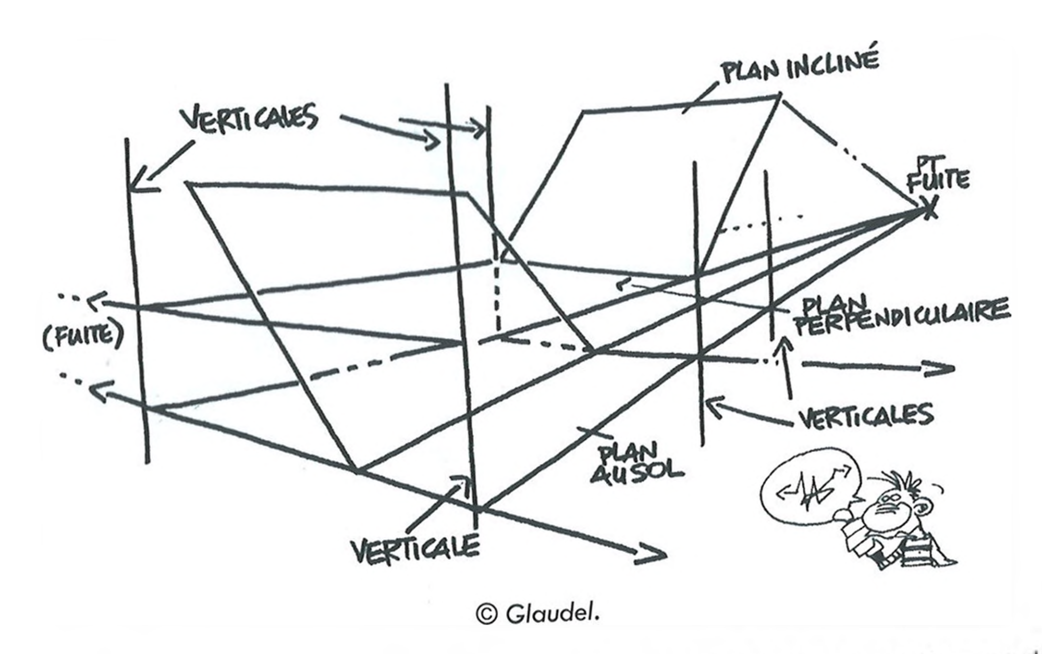
- Perspective générale

Bien entendu, nous avons déjà abordé le sujet concernant le dessin, mais aussi dans les paragraphes précédents. Néanmoins, nous allons là vous rappeler quelques bases, que vous pourrez approfondir si vous le souhaitez en en étudiant l'architecture ou le dessin technique.

Perspective conique et points de fuite : c'est la base du dessin depuis Léonard de Vinci, et je vous recommande de beaucoup réfléchir à la construction de vos images (décors et personnages) : bâtissez correctement vos « fonds de pers' » pendant vos crayonnés, ils vous serviront à placer correctement et à la bonne échelle chaque élément. Bien entendu, selon votre style vous adapterez ce système et des déformations sont permises. Un dernier conseil : quand vous crayonnez, n'hésitez pas à dépasser de la case pour bien cadrer votre image, et faire que votre dessin tienne debout...

Ombres au sols : le jeu d'ombre est le complément idéal du précédent pour donner du relief. Il peut servir le scénario par des exagérations en arrière-plan par exemple (ombre portée sur un mur représentant la pensée du héros...). Bien sûr, n'oubliez pas d'en mettre sur les personnages : oreilles, nez, vêtements ou bibelots... sauf pour les adeptes de la « Ligne Claire », et les fils spirituels de Hergé, Jacobs et Bob De Moor ! Les ombres vous serviront donc à donner du relief à votre image, et elles influenceront également la lecture de vos perspectives.





© Glaudel.

Travailler par plans ou étages : c'est un système pour « saucissonner » vos perspectives, en découpant en tranches, par un jeu de rectangles en perspective, votre décor ou la composition de votre case. Il s'agit donc d'un bon moyen d'avancer point par point sans avoir la peur de la « feuille blanche » : morcelez votre dessin !

Monter les verticales : quand vos points de repères au sol ou vos rectangles sont placés, montez des verticales ou des perpendiculaires. Vous verrez le résultat et vous saurez si vous vous êtes trompé quelque part... et cela vous guidera aussi pour déformer vos perspectives si besoin !



Documentation, table lumineuse et informatique. Photos + dessins © Formosa.

Documentez-vous ! Nous l'avons déjà dit, c'est la différence entre un amateur et un pro. Trouvez des photos, dans des livres ou magazines ou sur Internet. Triez-les, scannez-les, imprimez-les... Et posez-les devant vous comme modèles, ou servez-vous en avec une table lumineuse ou en les transformant en bleu grâce à votre ordinateur (voir plus haut)... À force de dessiner des décors d'après photos, vous intégrerez, même à votre insu, des données visuelles multiples.

Observez autour de vous : bien entendu, vos observations personnelles vous serviront également pour vos dessins en perspective et nourriront votre œil naturellement...

Voilà, maintenant que vous avez aiguisé vos yeux par des exemples et appris les notions de base de la mise en scène BD, à vos crayons ! On passe maintenant au « **crayonné définitif** »...

III - Le crayonné BD définitif





Crayon+mise en couleur « Les Druides » (T3) © J. Lamontagne/Soleil.





En BD, **le crayonné c'est donc le moment où tout se joue**, tout se règle et le reste ne sera ensuite qu'une longue chaîne artisanale : encrage, mise en couleur, finitions et impression !

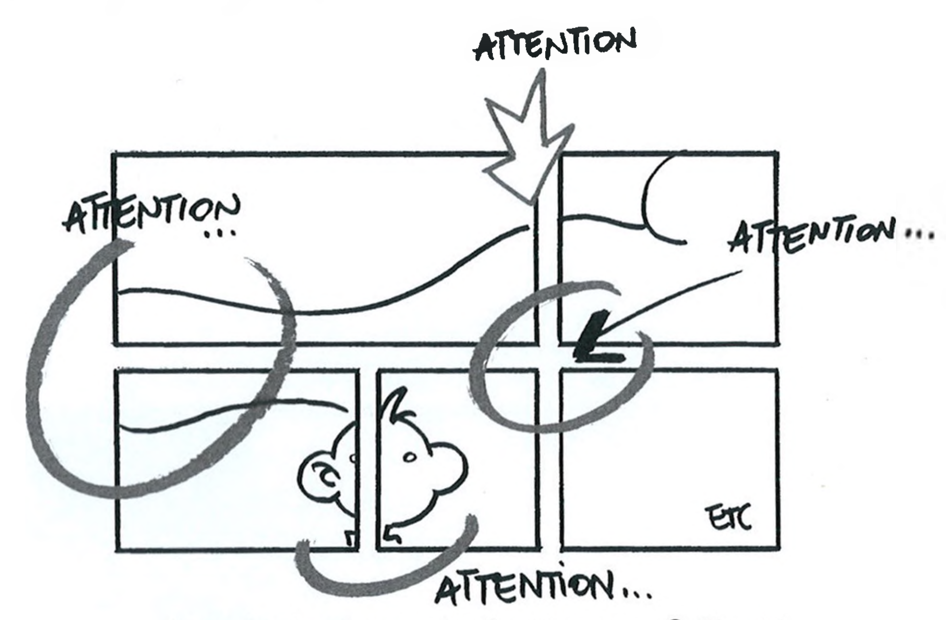
Voici donc les **étapes du crayonné**, telles que vous pouvez toujours les mémoriser pour une planche de Bande Dessinée. Les points déjà évoqués seront seulement cités, et nous approfondiront les points techniques nouveaux quand ils se présenteront.

A / Gabarit de votre planche ou page (voir aussi la partie sur les formats)

Après avoir jeté un coup d'œil sur votre mini-rough (voir précédemment), vous considérez la planche dans son ensemble puis vous décidez du nombre de bandes qui la formeront. Vous mesurez séparément celles-ci puis les cases. Vous pourrez ainsi, selon votre gré, dessiner vos dessins par groupes ou par morceau. Si c'est une grande case, vous pourrez aussi la faire en plusieurs fois, quitte à coller ensuite les bouts ou faire le montage en virtuel après scanner.

B / Développement des dessins, case par case

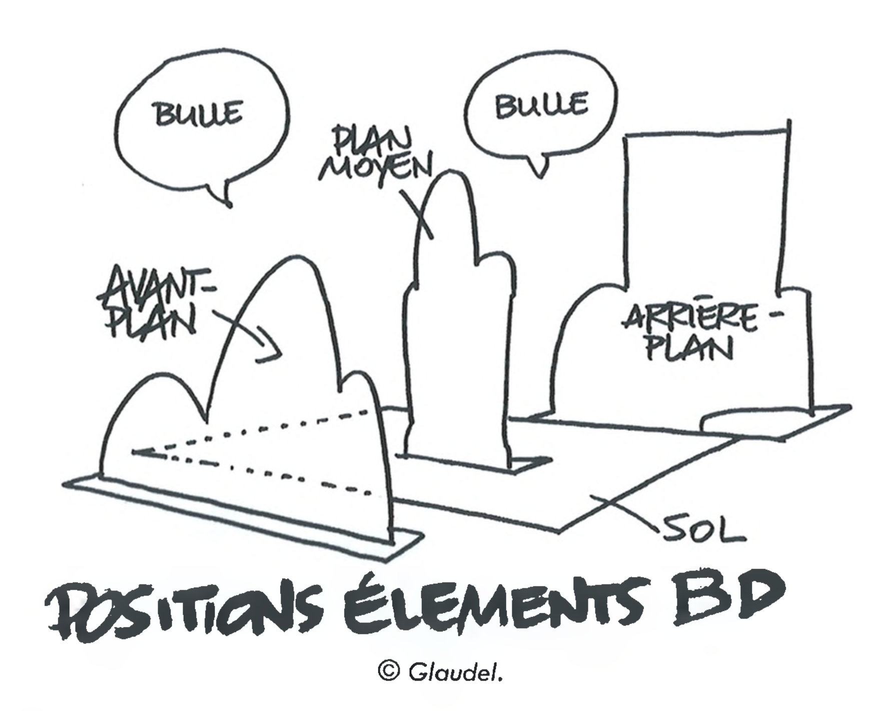
Vous dessinez chacune de vos cases comme une illustration, en vérifiant quand même les raccords visuels et bords à bords (car, comme nous l'avons dit, un trait peut quelques fois sembler être prolongé sur la case suivante et fausser la lecture... à éviter donc).



Exemples de nuisances visuelles intercases...© Glaudel.

On commence par le décor et les constructions en perspective... Bâtir les lignes et les grandes masses grossièrement, avant de donner du détail par un crayonné précis, avec documentation à l'appui. La justesse de votre point de vue sera déterminante dans la réussite de votre dessin.

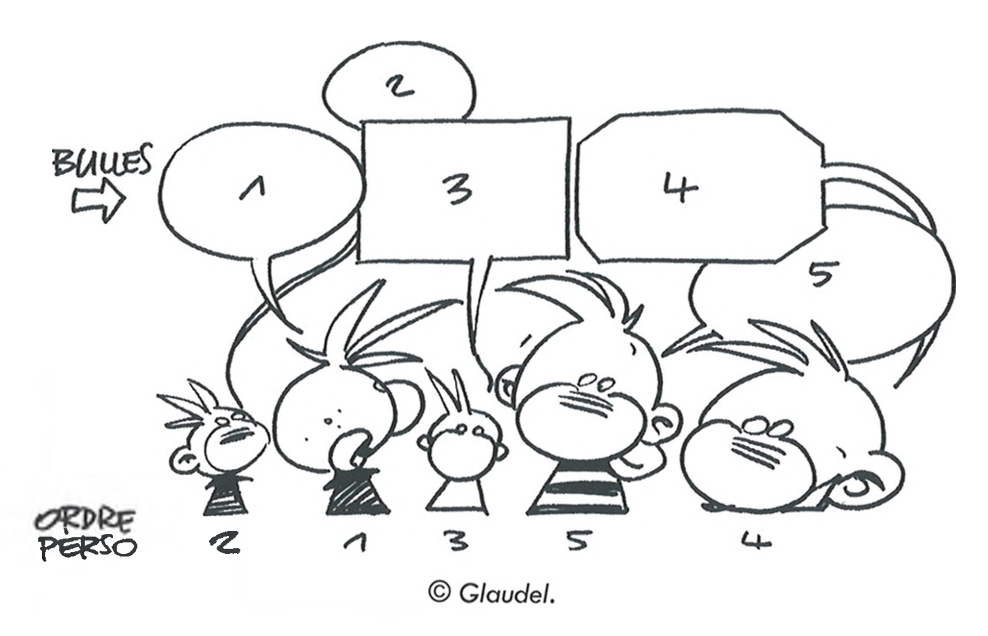
On place ensuite l'avant plan principal. C'est souvent la clé de « lecture » de votre image et si c'est une case importante, de votre planche entière. Vous mettrez ensuite, en différents points, les autres **accroches** (éléments posant l'œil du lecteur et guidant le sens de sa lecture). Ce pourra être des personnages, des éléments du décor et même une bulle.



© *Glaudel.*

Pensez aux bulles !

C'est au moment du crayonné que l'emplacement des bulles est également défini. Et leurs formes aussi. D'ailleurs, et même si nous leur consacrerons un paragraphe plus loin, pensez à les « originaliser », ne serait-ce que pour mieux gérer leur place occupée dans l'image. Quelques fois, ce n'est pas la forme de bulle la plus jolie qui sera la plus adéquate pour la place qui lui était impartie... Il faut donc tester et affiner.



© *Glaudel.*

Une fois ces **éléments principaux placés,** vous pousserez le crayonné jusqu'à ce que **tous les traits utiles soient présents sur toutes les cases.**



C / Les différentes cases

Dans une planche de BD, il est fréquent de voir des cases de tailles et de contenus différents.



Crayonné planches + croquis © B. Courdesses.

Nous avons déjà évoqué le **plan général**, pour les vues d'ensemble ou reculées, les grandes perspectives de situation…

Le **plan moyen** est celui qui rappelle une sorte de « petit théâtre », avec les personnages en pieds, comme posés sur une scène. Le décor est moins important même si on en voit un bout et il y a de la place pour plusieurs bulles. Ce sont les cases les plus dures à dessiner car on ne peut se réfugier derrière le grandiose des grands décors, ni le rapproché rassurant des gros plans de têtes, avec dessin des yeux (variation possible avec des vues en plongée ou contre-plongée).

Le **plan rapproché** est, comme dit précédemment, plus « facile » à faire... quand on sait le faire. Et une BD faite uniquement de gros plans peut s'avérer lassante pour le lecteur, qui aurait de plus, du mal à « rentrer » dans l'histoire.

D / Les crayonnés des personnages

C'est le plus important, car ce sont les personnages qui vivent l'histoire que vous (ou votre scénariste) racontez. Dès le crayonné, réfléchissez et jouez avec les épaisseurs des traits qui seront encrés, du plus gros au plus fin, c'est à dire des avant-plans aux arrière-plans. Vérifiez à ce moment les détails techniques, du type oreilles, mains, doigts, vêtements, etc.

Crayonné planche perso © Formosa.





Entraînez-vous aussi à modeler vos traits, et vous acquerrez au fil du temps, ce célèbre « coup de crayon » ! Fort de ce modelé préparatoire, et en ayant toujours à l'esprit les cadrages choisis pour ces personnages, vous sentirez en vous ce créateur de BD qui leur donne la vie...

E / Détails, traits et finitions

Vous avez réalisé tous les dessins de vos cases, de votre planche, vous pouvez donc enfin monter le tout (ou faire tout comme, en plaçant les dessins les uns à côté des autres pour voir le rendu complet). Profitez-en pour rectifier les mauvais accords entre certaines cases, corrigez certains traits, et déplacez légèrement certains personnages ou détails du décor qui étaient malvenus ou donnant peu d'effet. Rajoutez ou supprimez éventuellement quelques décors, et fignolez aussi les petits détails afin de préparer ce crayonné final à l'encrage définitif.

C'est le moment où tout est fini et vous savez à présent si votre planche a de la gueule ou non... (dans le cas contraire, recommencez ! Non, j'rigole...) Vous pouvez enfin scanner ces crayonnés, comme document ou souvenir de cette étape !

F / Cas à part

Jusqu'à présent, les conseils que nous avons donnés étaient préconisés pour des BD élaborées, complexes, avec des décors et des personnages chiadés. Pourtant, il existe des BD plus minimalistes, à la limite du graffiti, qui ne demandent pas autant de préparation graphique.

Pour ces BD là, vous n'aurez pas autant d'étapes intermédiaires, bien sûr. L'important sera plus votre premier jet et la verve de vos dialogues. Cependant, ce qui est simple à dire n'est pas toujours facile à faire, et cela réclame souvent du talent... N'est-ce pas, monsieur Reiser ?



Dédicace pour Pierre Glaudel © Reiser.

G / En résumé, pour le crayonné

Ce dernier point sur le crayonné pouvant servir de résumé sur les éléments principaux de cette leçon, je complète avec ces quelques conseils :

- Le crayonné, c'est le moment de la **réflexion.** Celle qui amène à votre **création...**
- Le travail sur votre planche commence par le **tracé des bandes,** les mesures des cases et les cotes immuables de votre gabarit de base (avec des libertés bien sur, liées à des effets visuels et de mise en scène).
- **N'oubliez jamais le scénario** et ayez toujours en tête **l'histoire et les caractères** des personnages principaux. Leurs **dialogues** sont autant d'indications sur leur morphologie et leur comportement !
- **N'hésitez pas à recommencer** autant de fois qu'il le faut. Vous pourrez toujours, découper, recoller, superposer, masquer... Et gardez toutes vos chutes ! Sans le savoir, c'est peut-être des recherches d'une valeur inestimable que vous venez de jeter à la poubelle ! Et qui vous serviront pour la BD suivante !



© *Glaudel.*

- Au moment du crayonné, point de départ concret de votre BD, vous devrez cumulez toutes les compétences et intelligences pour mener à bien votre BD : **le dessinateur de BD doit être architecte, costumier, ingénieur, bricoleur, mécanicien, morpho-psychologue et toutes les professions du monde, sans compter qu'il doit aussi savoir tenir un crayon !** Sa culture visuelle doit être inépuisable et son imagination sans fond ! Il doit réunir toutes les qualités que toute une équipe de réalisation de film doit avoir, à lui tout seul !

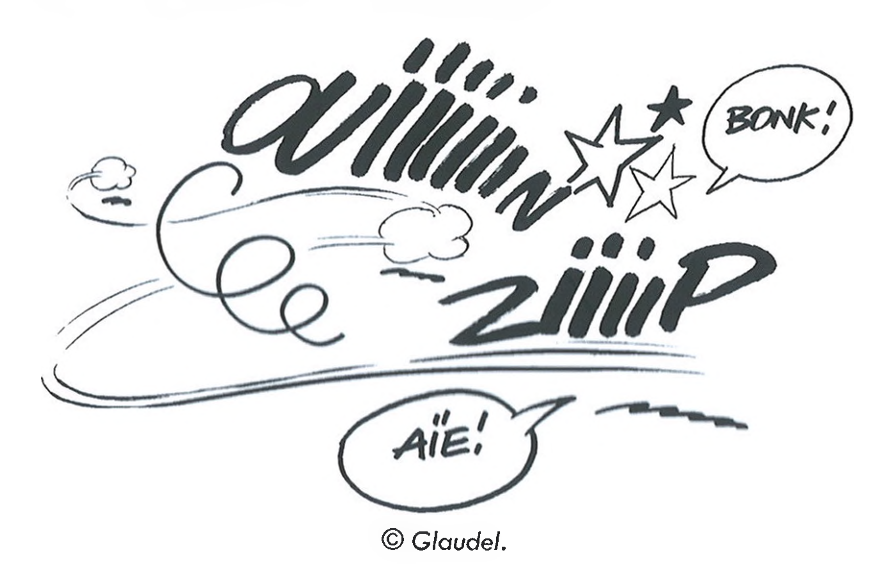


Planche crayonné « Elixirs » (T2) © Varanda/Soleil.




Bien entendu, le plaisir suprême de la BD est de réaliser et finir une planche... Bulles encrées, dessins finis, numéros de cases et signature finale. Humm ! Tout ça réclame un gros travail consécutif à celui du crayonné et des premières esquisses.

Nous verrons donc, dans la prochaine leçon, tout ce qui sert à faire l'encrage et la couleur de votre BD, mais aussi tous ces petits trucs qui font que la BD est la BD !



© Glaudel.

Notes personnelles

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).





Encrage+encreuse table lumineuse © Formosa+Anonyme.

Avant d'aborder l'encrage définitif, nous vous conseillons d'aller rapidement consulter l'annexe que nous proposons en fin de fascicule : vous y trouverez quelques astuces pour améliorer votre crayonné, avant finitions.

I - Encrage définitif

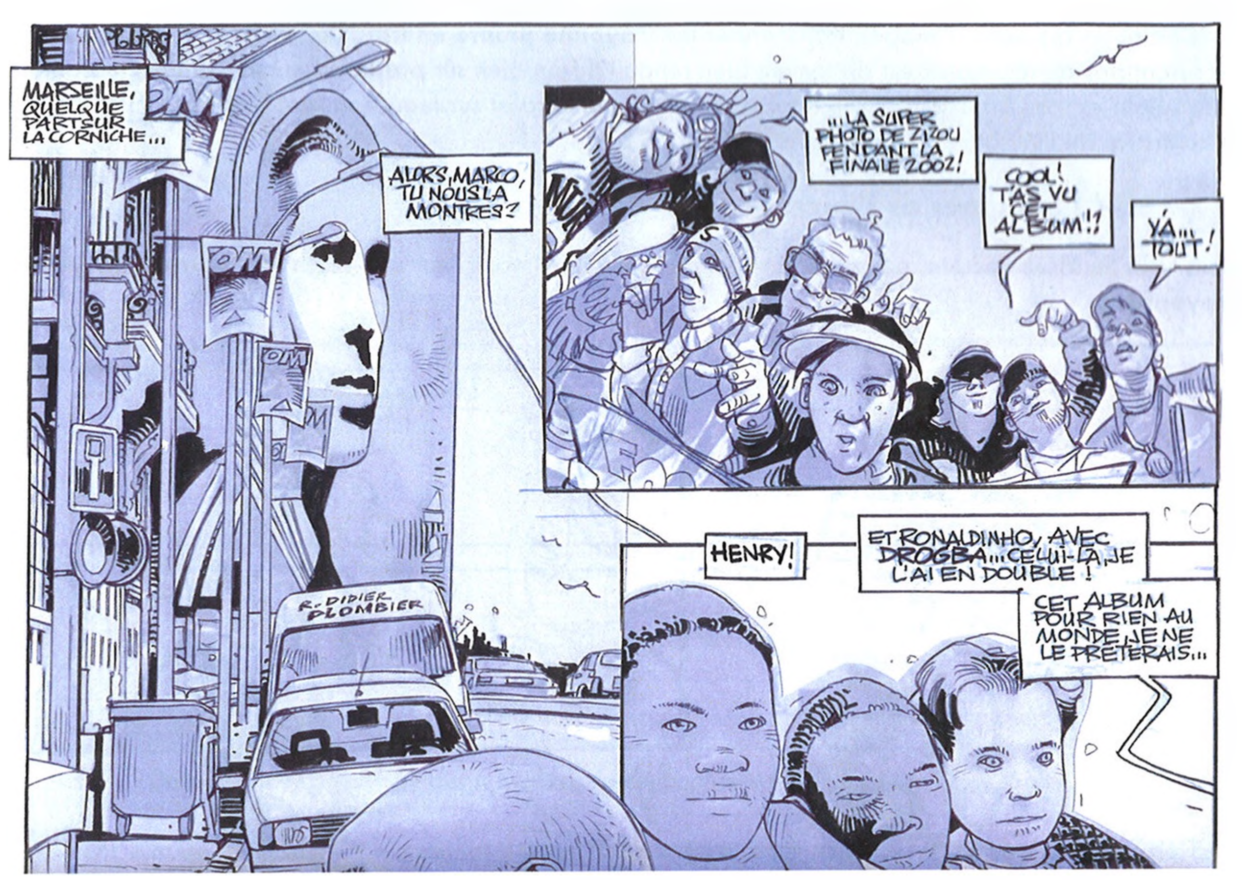
Que vous ayez choisi de pratiquer un crayonné au « crayon » bleu ou gris, ou une maquette aux stylos, vous allez maintenant pouvoir passer à l'étape de **l'encrage.** Par dessus l'original pour le premier, en vous servant d'une table lumineuse pour le second, ou en vous servant d'un calque dont vous reporterez le contenu sur une feuille de papier à dessin.



L'encrage est l'étape définitive de votre planche BD dessinée au trait, faisant logiquement suite au travail sur le crayonné, que nous venons d'évoquer dans la leçon précédente.

A / Quelques idées sur vos traits noirs

Que ce soit sur un crayonné gris ou bleu, ou même un rough poussé au format, il va falloir faire un encrage. Mais à quoi sert cet « encrage » ? Et qu'est-ce que c'est exactement ?



© Glaudel.





L'encrage sert à **choisir le meilleur trait**, le meilleur dessin, celui que vous allez montrer au lecteur et qui cernera le **dessin définitif.** Dans l'amas de gribouillis réalisé lors du crayonné, vous allez repasser, avec un instrument noir (stylo, feutre, rotring, plume...) **le trait qui restera**, celui qui définira les personnages, les décors, les bulles et les lettrages. Vous pourrez alors **varier les instruments** et choisir d'utiliser untel pour les avant-plans, untel pour les détails, untel pour les arrière-plans... Cette technique de la « **mise au net** », terme utilisé par les dessinateurs belges, vaut bien sûr si vous ne coloriez pas directement sur la planche (ce que l'on appelle la « couleur directe »).

Essayez toutes les pointes et techniques, vous serez plus à même de choisir. Le trait **rotring** est très prisé des spécialistes des grands décors (**La Ligne Claire** et ses émules...) et le feutre l'apanage des humoristes, tels **Margerin** ou **Cestac.** Vous pouvez allier **stylo bille noir,** à la finesse de trait, avec des **feutres** pour les traits plus épais.

Le **pinceau** et la **plume** sont les instruments qui peuvent rendre des effets de traits avec **variations d'épaisseur,** les « pleins » et « déliés ». Vous pouvez aussi rendre cet effet artificiellement en traçant deux lignes (comme le pourtour d'un croissant allongé) et remplir l'intérieur, tout simplement. Selon votre dextérité, vous pouvez tout expérimenter et surtout le pinceau, l'instrument idéal pour l'**encre** (encre de Chine, bien sûr !).

Mais à nouveau siècle, nouvelle techniques... : on peut maintenant également, via un Mac ou un PC et un logiciel de retouche d'images, **transformer un crayonné propre en trait d'encrage !** Les connaisseurs ne seront pas dupes, mais c'est drôlement bien rendu ! Il faut bien sûr préparer un crayonné impeccable, sans saleté et sans brouillons et surcharges, que l'on scannera et sur lequel on fera jouer la luminosité et le contraste de l'image, afin d'accentuer les contours.

B / Les étapes de l'encrage

Vous vous rendrez compte, au fil de votre expérience, qu'il vous faut une **méthode pour encrer votre crayonné...**



La leçon d'Achdé : du Crobard à l'Encrage ! © Achdé/Cauvin/Dargaud.

Nous vous conseillons de **commencer par les personnages**, et surtout ceux de l'avant-plan !

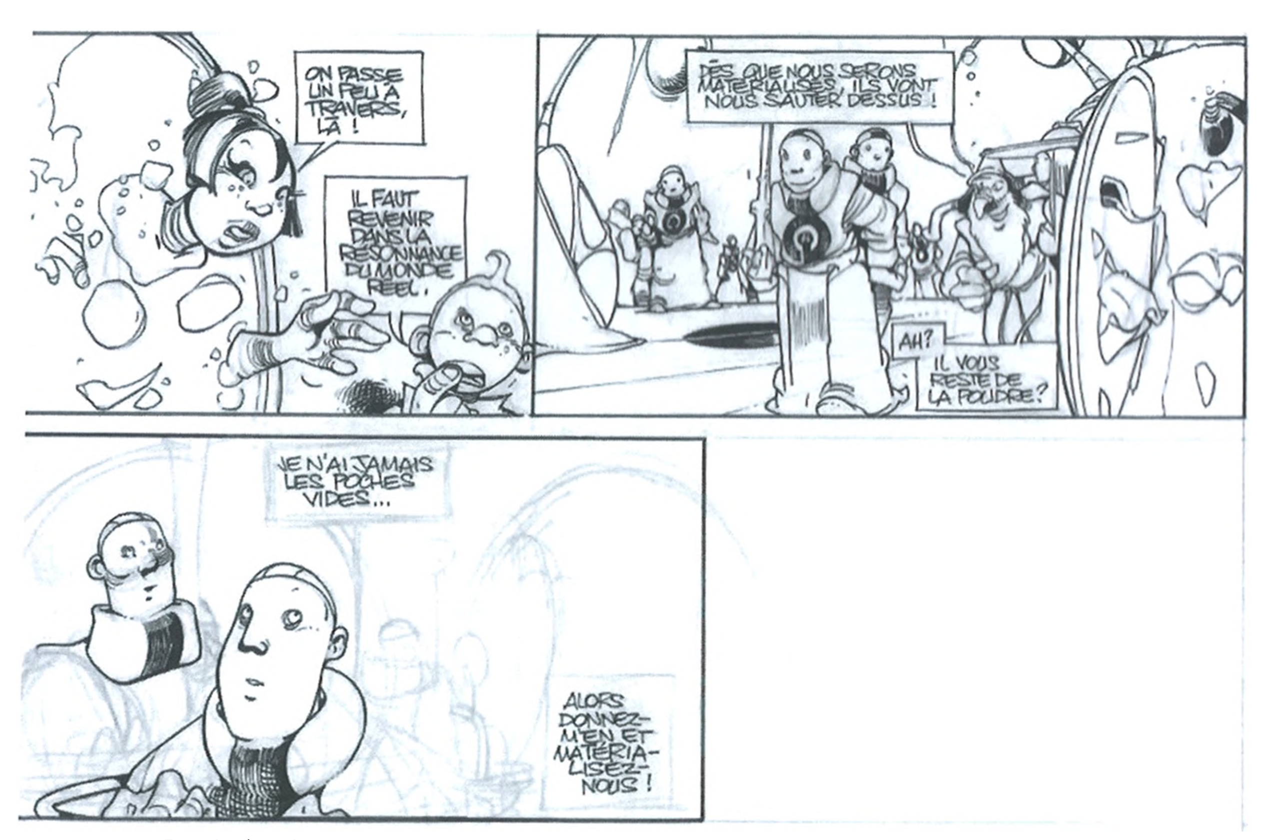


En fait, il vaut mieux commencer par les **traits les plus épais**, souvent ceux des **gros plans** de l'image. Puis vous passez aux **personnages plus éloignés**, pour finir par le **décor**. Ceci, bien sûr, hors grande image de présentation où les personnages seront tout petits, envahis par un décor omniprésent (il faut évidemment adapter ces principes aux planches en question).

J'ai personnellement des habitudes pour l'ensemble de ma page :

Avant d'encrer le dessin, **je commence toujours par mes lettrages**, et quelquefois mes bulles, car s'il y a une chose que je sais en BD, c'est que mes bulles ne bougeront pas d'un iota après le crayonné, et que **mes lettrages doivent être d'un graphisme lisible et impeccables !** Donc pas d'effet de manche, et c'est préférable de les faire quand on n'est pas trop fatigué, donc en début de planche. Mais vous-même avez toute liberté pour faire comme vous voulez...

Puis je passe **aux traits de cases**, en trouvant une **épaisseur** qui conviendra à mes dessins, pas trop épais, pas trop fins, **pour bien concentrer l'œil à l'intérieur des cadres**. Je fais alors bien attention de bien repérer les cases aux traits interrompus par des bouts de dessin ou des blancs volontaires.



Demi-planche d'encrage des « Maîtres cartographes » © Glaudel/Arleston/Soleil.

Puis vient ensuite le moment d'encrer totalement mes dessins, dont nous avons parlé au début de ce paragraphe...





Donc **en résumé :** vous allez passer au **trait noir** votre crayonné, en vous appliquant et en donnant le volume souhaité aux traits. Vous pouvez alors utiliser l'instrument de votre choix :

- Porte-plume et plume pour des pleins et déliés et une nervosité de trait (cf. *Spirou* ou *Titeuf*).
- Pinceau pour un trait aux modelés différents (cf. Gillon ou Margerin).
- Rotring ou rapidographe (pointe tubulaire) pour un trait net, précis, égal (cf. *XIII* ou *Alix*).
- Feutre pour un trait intermédiaire, net et nerveux, selon le type de feutre (cf. *Bidochons* ou Cestac).
- Stylo bille noir pour un modelé final qui rappelle le crayon (cf. Delaby, Glaudel, Loisel...).

Vous repassez sans être trop laborieux par dessus votre crayonné et vous pouvez faire **votre noir en plusieurs fois,** l'important étant le résultat final et le rendu qui sera imprimé ! Vous pouvez aussi laisser tout au crayon si vous éliminez les traits de construction. Et soit vous le publierez tel quel, soit vous le scannerez et le noircirez avec un procédé informatique. Ensuite, vous pouvez passer aux **rajouts de matières,** noires ou plus denses, pour habiller un peu vos dessins et leur donner du relief ...

C / Effets de noirs et blancs, et intermédiaires...

En BD, il n'y a pas que le trait noir. Il y a quelque intermédiaires et autres effets à votre disposition pour rendre vos images lisibles, et leur donner de la profondeur et de la vie.

- Les noirs et les ombres



Jerry Spring © Jijé/Dupuis.

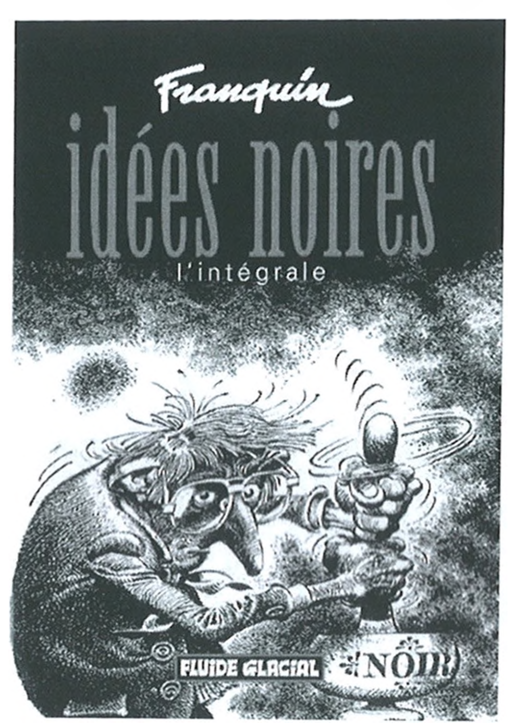





Nous en avons longuement parlé pour les personnages, et les décors n'échappent pas à ce même souci de relief donné par les ombres. Il existe aussi des manières graphiques de **se servir du noir en fond, en découpe imagée**, ou à même les personnages et les décors, en choisissant **une partie qu'on noircit**, pour donner un contraste avec une partie normale... Quand on fait une BD, on doit en effet avoir le souci de **donner du volume** aux dessins, de varier les visuels, et l'utilisation d'à-plats noirs fait parti de vos possibilités...

• Les croisillons

Autre possibilité pour donner du volume et créer du contraste : les croisillons. À l'œil, c'est comme un **intermédiaire entre noir et trait fin** : un enchevêtrement de lignes se croisant intelligemment pour former une plaque grisée (ou perçue comme telle), modelée par des parties plus ou moins denses.



Couverture « Idées noires » © Franquin/Fluide Glacial.

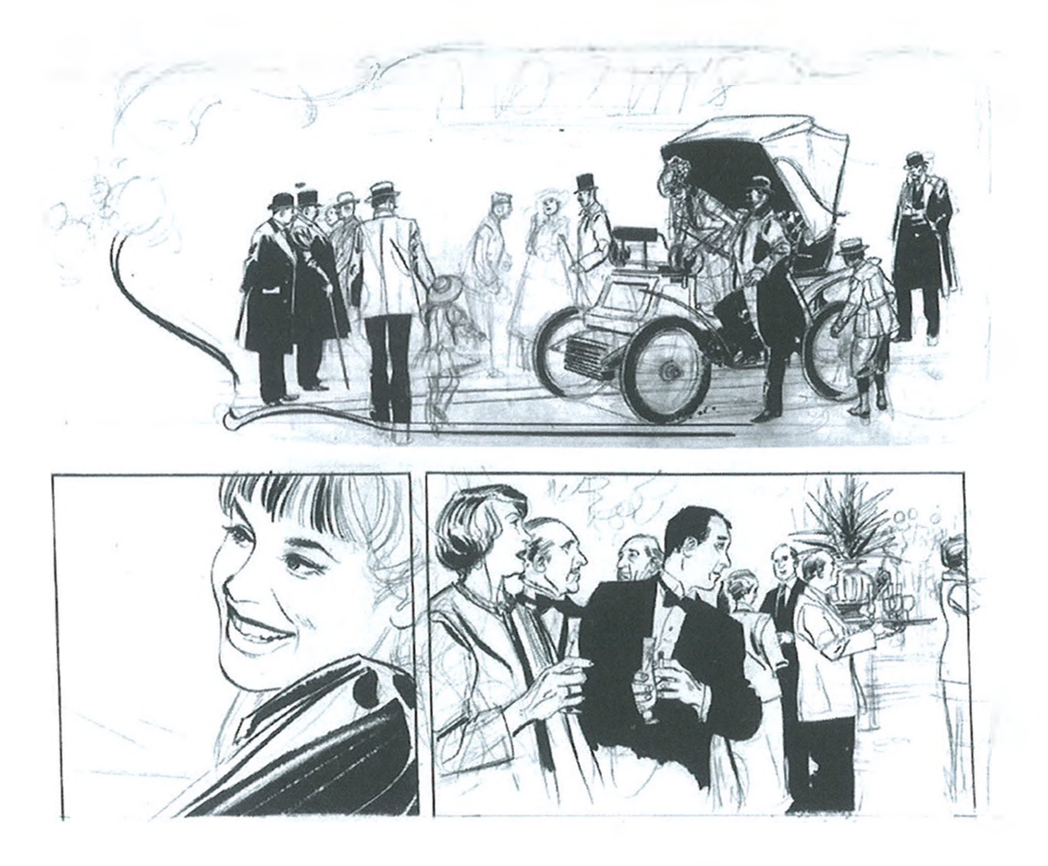
Entraînez-vous : le coup de main pour donner de l'élégance à l'ensemble n'est pas évident. Les plus grands dessinateurs se sont régalés à en faire dans leur BD, tels **Franquin** ou **Moëbius...**

Il existe plusieurs sortes de croisillons : en courbes modelées, comme précédemment ou en **forme perpendiculaire**, en se servant de l'**empâtement** des feutres, plumes ou rotring.

• Les feutres usés ou le pinceau séché

Autres intermédiaire entre le blanc et le noir pur, ces outils permettent de varier les effets de volumes. À vous de tester ces matériaux et de prendre de **l'expérience par la pratique.** Idem pour l'encre de chine : en testant diverse quantité d'encre sur le pinceau, en essuyant au besoin, en remouillant dans de l'eau, etc., jusqu'au **lavis** (encre de chine diluée donnant un effet de gris).





Encrage en cours d'une planche © Gillon.

- Le pointillisme

Proche du croisillon, cet **amas de petits points** donne un effet de volume lorsque l'on joue avec la taille des points.

Difficile à maîtriser, il peut pourtant compléter la réalisation d'un croisillon mal fini. Petits point, petits points et petits points...

- Autres...

Détourer de blanc des personnages ou des décors, utiliser de **trames de points** (voir journaux) pour griser une partie choisie, **cerner de noir** chaque personnage ou masse de décor comme pour des autocollants... Ces effets n'ont d'autre souci que de donner une vision nette des éléments importants de chaque case !

D'autres sont plus masquants et flous, comme le **balayage de gouache blanche** pas trop liquide sur le dessin encré pour donner un effet de brouillard ou de flou.

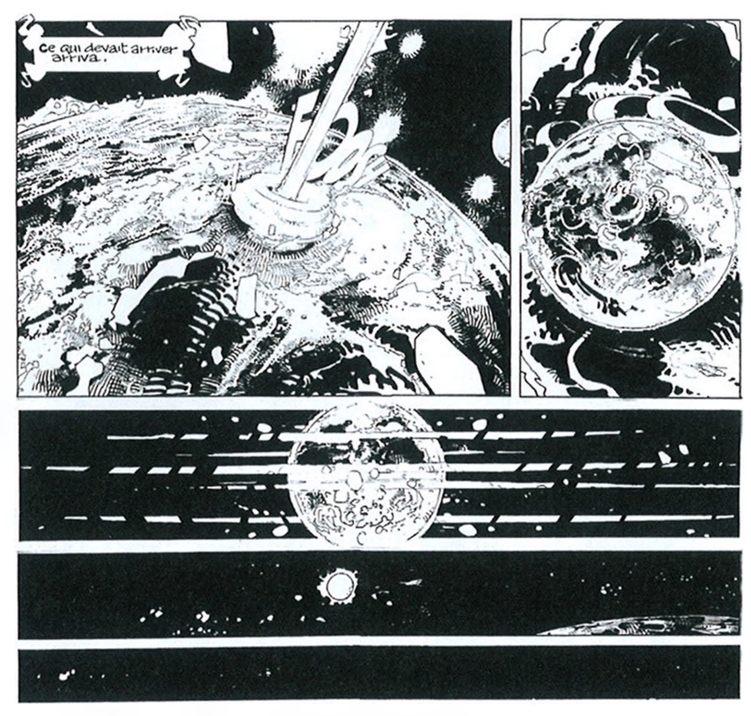
Vous pouvez aussi utiliser du **Typex** ou du **Blanco** (vous savez, ce produit masquant blanc des écoliers...) par balayage aussi, en pointillisme...

Exemple : une image d'espace ou de cosmos, avec étoiles, planètes et nuées de masses sombres...

Le Bandard fou © Moëbius/Humanos.



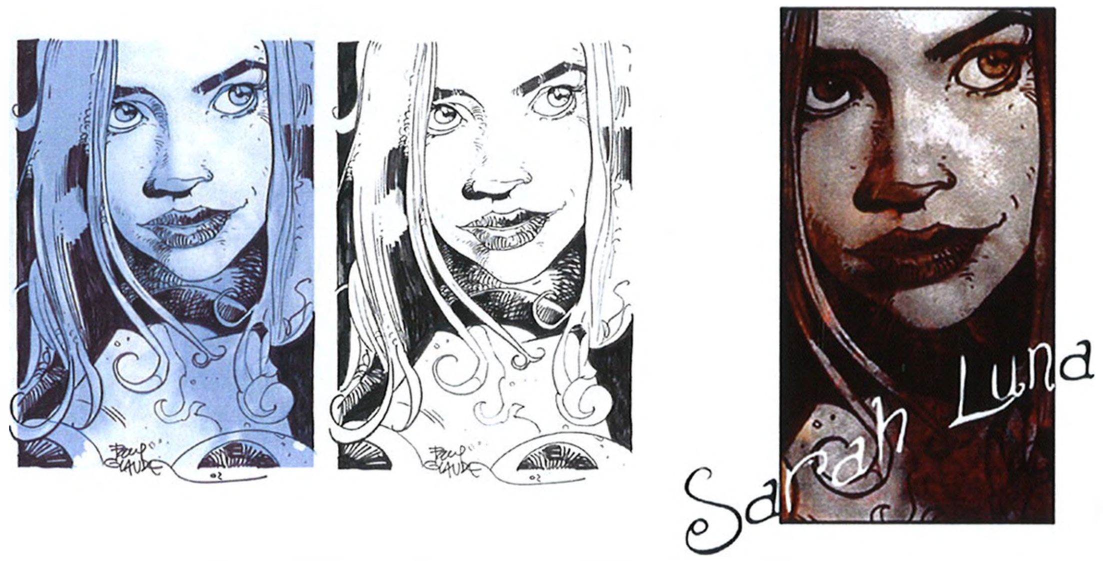


Inédit © Glaudel.

Ces effets BD sont innombrables, et c'est un plaisir de les découvrir ou redécouvrir soi-même !

D / Techniques d'aides graphiques

Au début de la leçon sur le crayonné, nous expliquions la possibilité d'utiliser un crayon bleu, et nous décrivions également une méthode pour convertir des dessins et des images en bleu. En évoquant à présent les encrages, nous allons compléter le processus en donnant une méthode pour « enlever » ce bleu !



Dessin bleu, noir + ocre © Glaudel + couleur ocre E. Etienne.








Pour supprimer les traits bleus du crayonné sur lesquels vous avez repassé un trait noir par dessus lors de l'encrage, plusieurs méthodes existent :
- Vous pouvez soit **photocopier** votre encrage (car comme nous l'avons dit le bleu « saute » à la photocopieuse).
- Soit vous **scannez** votre dessin, et vous le retouchez sur informatique. Pour cela, il existe plusieurs techniques assez simples dans le logiciel Photoshop®. En premier lieu, vous devez avoir scanné votre dessin en couleur, avec votre encrage noir sur le crayonné en bleu, et l'ouvrir dans le logiciel. Ensuite, soit vous faites un essai en allant directement sur Image / Réglages / Seuil, et en faisant varier la valeur du seuil, soit vous dupliquez le calque de fond, et vous le désaturez (Image / Réglages / Désaturation). Ensuite, vous pouvez opérer de plusieurs manières : soit vous passez votre calque du haut (le calque désaturé) en mode « Densité couleur - » dans la barre d'outil Calque, soit vous le passez en mode « Lumière crue », et vous remplissez de blanc le fond (le calque du dessous). Il ne vous reste plus ensuite qu'à aplatir l'image (Calque / Aplatir), et à enregistrer l'image en lui donnant un nouveau nom, afin de préserver le document original (Fichier / Enregistrez sous). Ceci vaut bien sûr pour les encrages noirs réalisés sur les photos « bleuies », ce qui peut être utile pour tous vos décors, surtout pour les BD plus réalistes.

Voici maintenant **quelques autres techniques pratiques**, pour votre planche finie :

- Collages

Non seulement vous pouvez **faire vos cases séparément**, mais aussi par morceaux de dessins selon votre inspiration ou l'emplacement de votre téléphone (si vous « griffonnez » pendant que vous vous en servez)...

Quoi de mieux en effet, quelquefois, que de récupérer de votre bloc-notes des croquis fraîchement réalisés pour les coller puis les finir ou les modifier à même la planche ou la bande !

- Table lumineuse ou rétroprojecteur

Pour mieux vous servir de votre documentation et copier à même les images les traits de contour ou les détails qui donnent de la crédibilité à votre BD.

La transparence, telle une vitre, vous aide en ce sens...

Un conseil : faites des photocopies avant de repasser votre photo, car la transparence des pages de magazine couleur, bonjour !

- Outil informatique

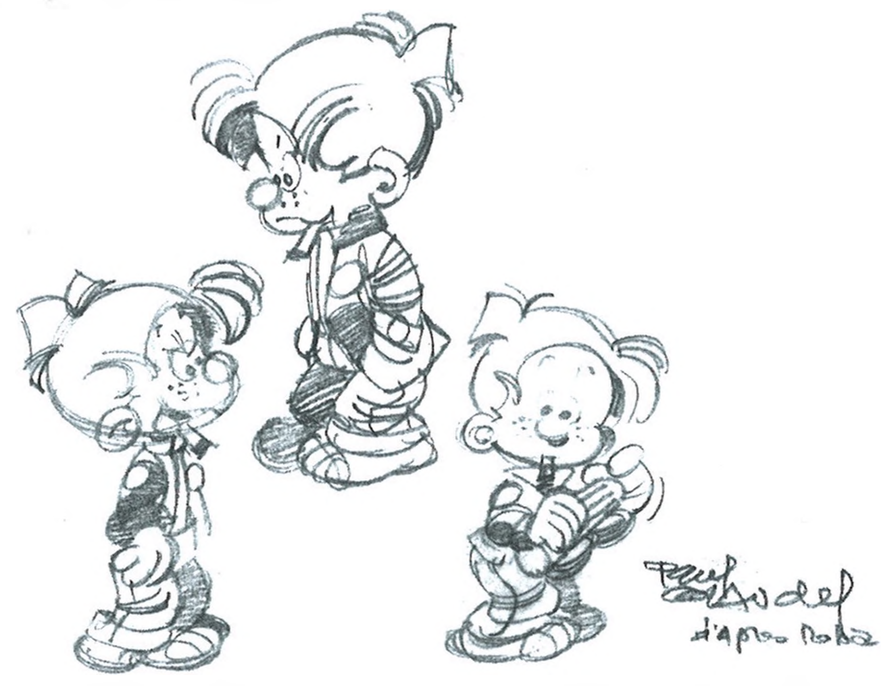
C'est aujourd'hui un complément utile (voire indispensable) à vos travaux BD.

Vous pouvez faire tous vos **montages** en virtuel, dupliquer, tracer, inverser, grossir et stocker. Sans compter les **envois** aux amis ou aux éditeurs, d'un simple clic !





- Plagiat et modèles



Boule et Bill par Glaudel, au crayon © Roba/Dargaud/Glaudel.

Quelquefois, pour apprendre à dessiner un objet nouveau ou compliqué, vous pouvez regarder dans votre bibliothèque comment tel ou tel dessinateur a déjà fait, si vous arrivez à déceler son mode de travail.

Mais attention, ne tombez pas dans le piège en étant dépendant de ces « coups d'œils » qui rapidement peuvent devenir du plagiat systématique ! **Au fil des années, en créant soi-même ses dessins, on accumule des bagages techniques et créatifs**, qu'un « plagiaire » (qui d'ailleurs ne se considère pas comme tel, pensant que tout le monde fait comme lui...) n'a pas, puisqu'il élude le plus grand plaisir d'un auteur BD : partir de la feuille blanche pour créer ses mondes imaginaires ou réalistes, en ayant d'autres réflexions que de trouver solutions et graphismes pour raconter son histoire !

Et il vous reste bien sûr **la bonne vieille méthode** : dessiner à la main, en prenant les proportions avec un crayon coincé avec le pouce et clignant d'un œil...

E / Lettrages et bulles

L'élément graphique qui sert de fil rouge a la plupart des BD, c'est évidemment **la bulle avec son texte, et une petite queue !** Nous en avons parlé et reparlé, mais bon, voici quelques points importants qu'il est bon d'évoquer à nouveau :

- Choix des lettrages

Vous avez une écriture naturelle, et il ne faut pas hésiter à vous en servir. Le critère principal est la **lisibilité**. Optez donc pour un lettrage en **majuscule**, même si certaines **minuscules** sont efficaces, comme dans *Tintin* ou dans les *schtroumpfs*.

Entraînez-vous, puis choisissez !



Mise en place rapide *Tracés de portées* *Encrage au noir*

Lettrages : la leçon d'Achdé. © Achdé.

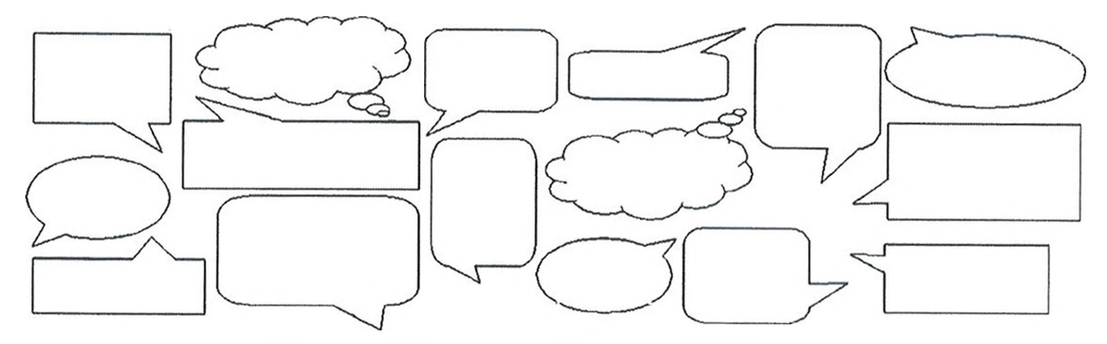
• Ecriture des lettrages

En prolongement de vos choix d'instruments pour encrer vos dessins, vous choisirez une plume, un feutre ou un stylo pour lettrer le contenu de vos bulles. Pensez **à tracer des lignes** au crayon (que vous effacerez ensuite), pour vous aider dans votre entreprise et **crayonnez vos lettres** : le lettrage, c'est comme du dessin. Vous savez écrire, vous savez dessiner, disait une publicité...

• Choix de la forme des bulles

La forme de vos bulles peut être toujours la même sur toutes vos planches, ou à géométrie variable et différentes selon la case. C'est au choix : **rectangulaires, ovales, fantaisies, à la règle ou à la main...** Et ce choix stylise forcément votre BD, et influence le lecteur dans sa lecture.

Crayonnez soigneusement vos ballons et pensez à **écrire d'abord le texte,** la bulle autour sera d'autant plus facile à ajuster, son contenu vous indiquant la place à trouver...



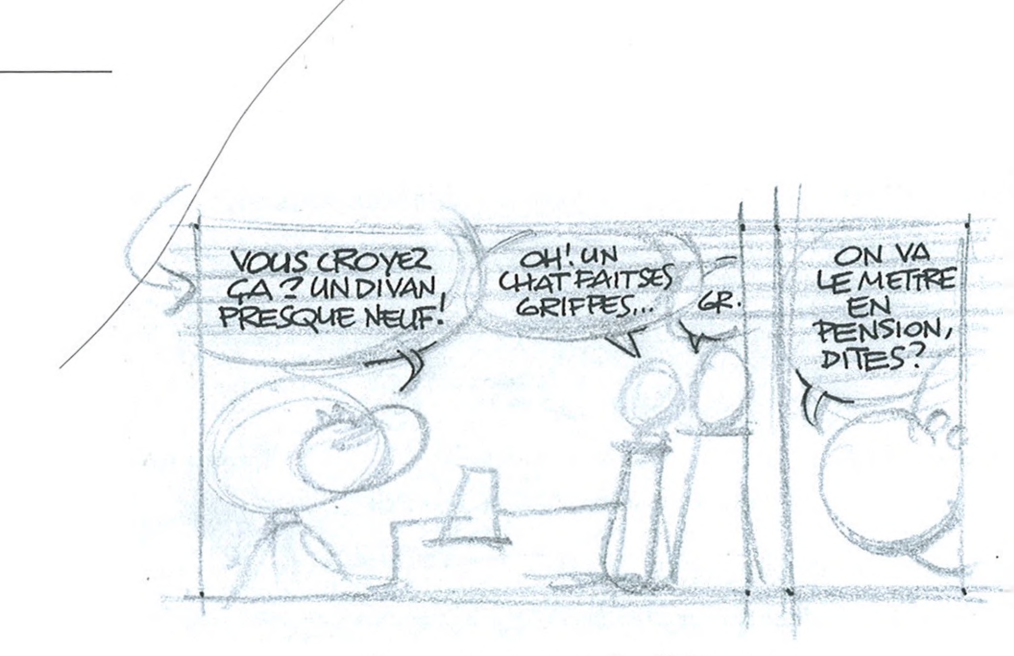
Schémas de différentes sortes de bulles © Anonyme.

• Emplacement des bulles

Respectez d'abord **l'ordre des bulles dites par les personnages et le narrateur,** en les répartissant de haut en bas et de gauche à droite (façon européenne), sans masquer des parties importantes du décor ou des parties de personnages.

Mais encore fait-il savoir le faire intelligemment... Écrire d'abord le texte et placer les bulles possibles au moment du crayonné, c'est anticiper sur cette étape importante pour la lecture de votre histoire et connaître déjà le dessin utile à sauvegarder !

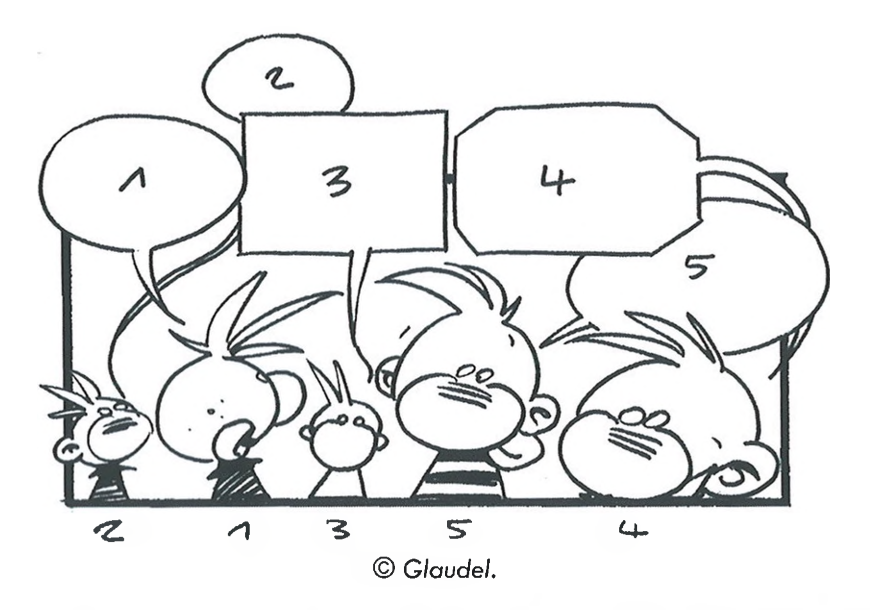




Crayonné + textes bulles © Glaudel.

- Queue des bulles

C'est le prolongement de la bulle. Elle peut être discrète, imposante, longue ou courte. Non seulement les queues servent à **relier le texte à celui qui le dit**, mais aussi à **changer l'ordre des bulles...** si on veut dessiner les personnages dans le désordre, en les faisant parler dans un ordre différent de celui de l'image ...



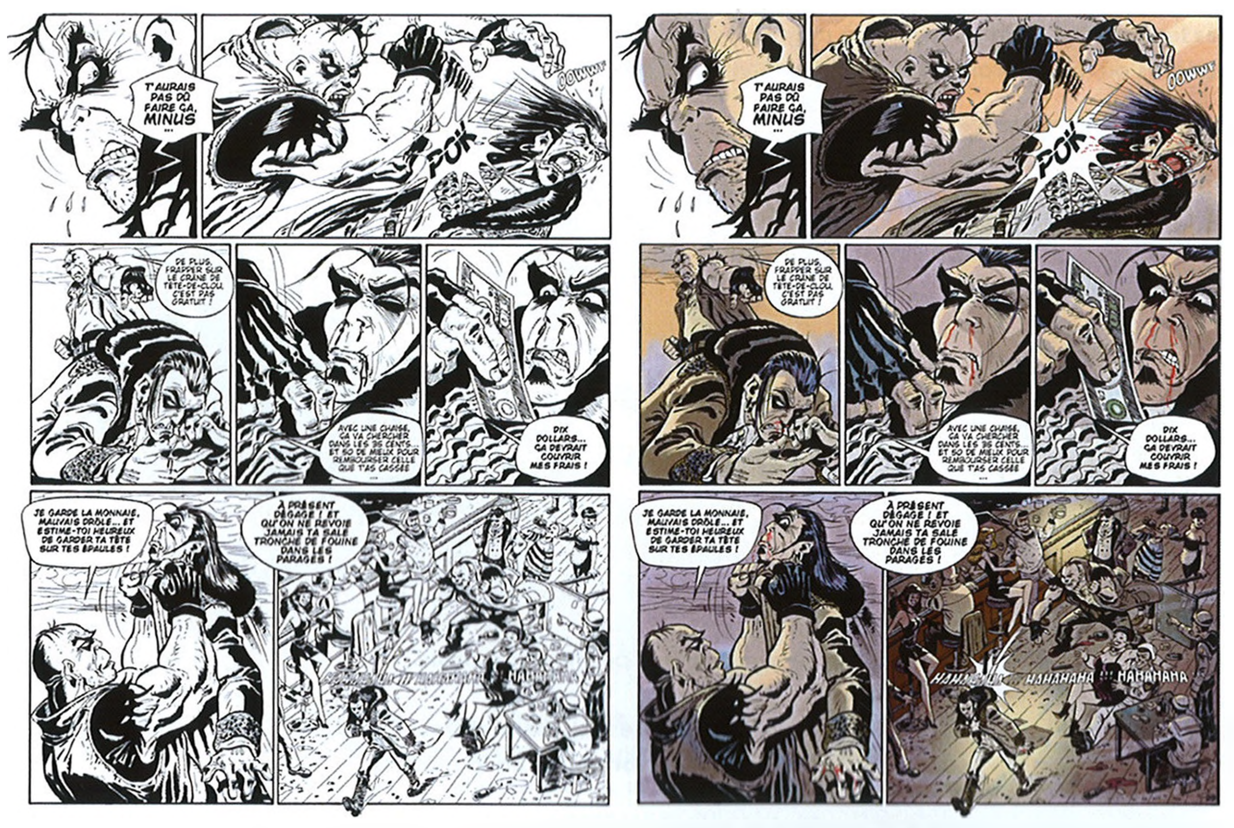
© Glaudel.



Exercice : Essayez donc de cumuler de nombreuses bulles et de dessiner les personnages qui disent leurs textes sans respecter une position ordonnée !

Comme pour le crayonné, vous apprendrez au fil de l'expérience le meilleur encrage pour vos textes et vos dessins, en trouvant le ou les meilleurs matériaux ; tout comme vous saurez, progressivement, mieux animer et faire bouger vos personnages, mettre en scène votre histoire et placer vos bulles à bon escient !

II - Mise en couleur



La même planche en noir et blanc et mise en couleur. © Formosa.

C'est la dernière étape du travail sur votre planche de Bande Dessinée : la couleur ! (hormis pour les BD en noir et blanc, bien sûr...).

C'est également une **étape essentielle,** car c'est la dernière avant l'impression et la publication de votre BD. Ne sous-estimez donc pas la couleur, ni la personne qui la réalise éventuellement (la mise en couleur est souvent réalisée par un ou une coloriste spécialisés).



Vous pourrez fournir quelques **indications** à votre coloriste, si besoin, mais ne vous transformez pas en dictateur non plus : si vraiment vous avez la science des couleurs au point de faire recommencer cent fois votre coloriste ou de le brimer dans ses initiatives, faites-les vous-même ! Il faudra dans tous les cas rechercher la qualité : bonne facture, efficacité et mise en relief des dessins.

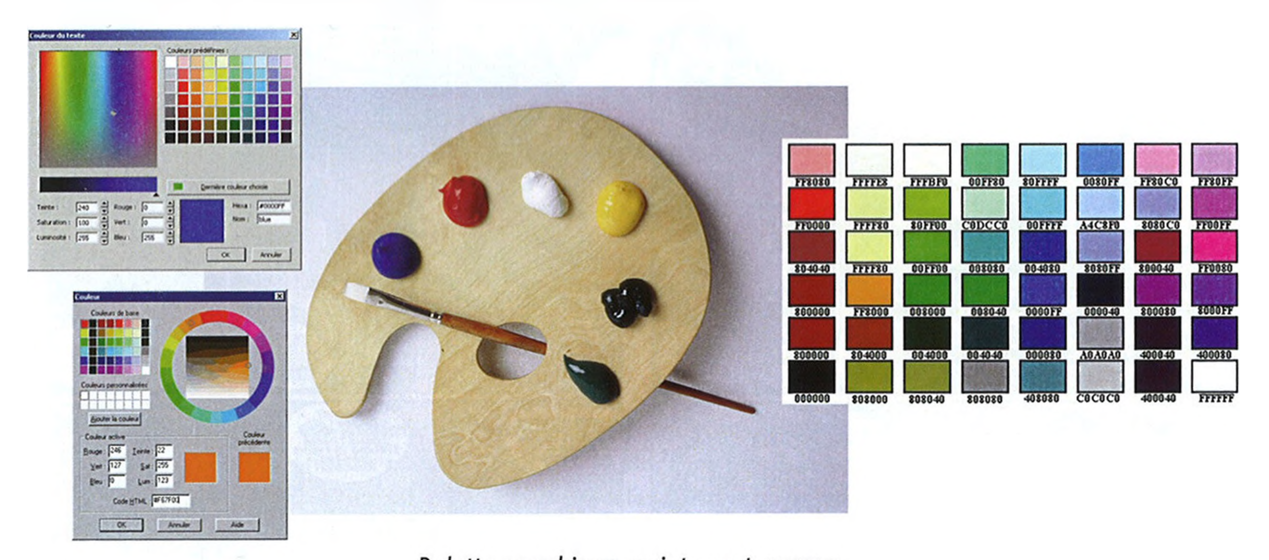
A / Harmonie et choix des couleurs

La recherche de **couleurs harmoniques** et donnant de la vie aux dessins doit être prioritaire. Ces choix de couleurs sont régis par les codes habituels (mais subjectifs) du « beau », ou du « particulier », voire de l'« original ».



Votre souci sera de trouver une **ambiance** mettant en valeur les dessins, tout en tenant compte de l'histoire et du **style de votre BD**, et surtout de **donner du relief à vos dessins.**

Dès le crayonné, vous pouvez déjà penser aux techniques informatiques de mise en couleur, aux effets de matières ou, au contraire, aux simplifications envisagées…



Palette graphique, peinture et gamme.

Étudiez les **gammes chromatiques** (complémentaires…), les **textures** reproduites par certains logiciels informatiques, et interrogez-vous sur vos **idées personnelles** en la matière.

Au fond, le talent, c'est de faire comme on a envie et de faire différemment des autres, avec succès…

B / Réalisation des couleurs

Il existe à ce sujet deux possibilités :

- Réaliser ses couleurs à même la planche

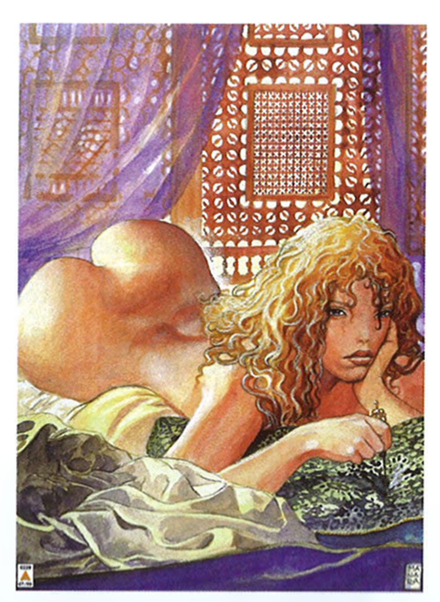
Cette technique, dite « **couleur directe** », se réalise sans intermédiaire, avec vos pinceaux et crayons, directement sur l'encré ou le crayonné.

Encres, gouaches, peinture acrylique, crayon de couleur ou papier collé, vous faites comme vous voulez sans souci de contrainte autre que la lisibilité. Le tout sera ensuite scanné ou photographié, pour pouvoir être imprimé.

Le même résultat (ou presque !) peut être rendu avec un **logiciel de retouche d'image**, temps de séchage supprimé et modifications simplifiées.

Et une combinaison des deux est aussi possible…





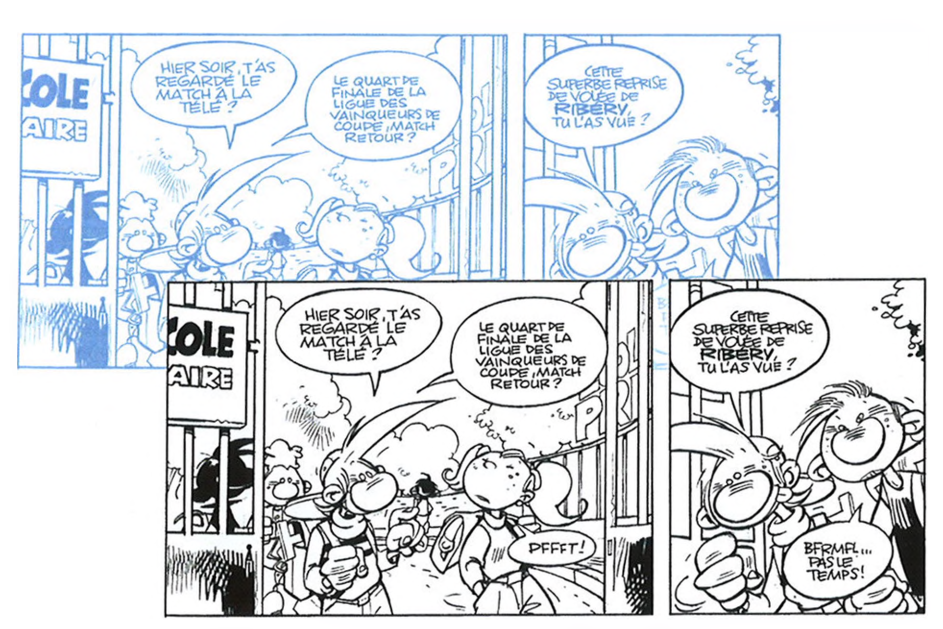
Aquarelle d'une femme allongée © Manara.

- Réaliser un bleu ou un gris à partir de l'encré

La seconde possibilité est de réaliser un bleu ou un gris, d'après la planche noir et blanc, afin de réaliser les couleurs dessus.



On appelle « bleu » (ou « gris ») une version couleur bleue (ou grise) **imprimée** de votre planche sur du papier dessin, sur laquelle va se superposer, après coloriage, une version noir et blanc de la même planche, sur Rhodoïd transparent. Ainsi, pour bien caler la planche couleur et celle comportant les traits noirs, on s'aide des traits gris ou bleus...



Bande gag humour noir + bleu © Glaudel/Grrrart.



Ce système de bleu/gris peut aussi se pratiquer par **informatique**, en se servant de **calques** pour les deux couches (couleurs et noir-et-blanc). C'est assez pratique, car le gondolage et les temps de séchage sont supprimés (à condition de souhaiter avoir ce type de rendu).

C / Conseils divers pour la mise en couleur d'une BD

- Lavis, monochrome, coloriage basique et noir et blanc

En dehors des BD en noir et blanc, il existe des alternatives à la BD couleur :

Le **camaïeu** est une sorte de couleur unique déclinée sur toute une image ou toute une planche.



Planche camaïeu © Brétécher.





Le **lavis** en est la variante en gris : c'est de l'encre de chine diluée et appliquée comme en aquarelle, avec plus ou moins de densité ou d'eau, pour foncer selon son goût.

On peut aussi donner une **dominante** en appliquant un **jus** clair sur certains fonds de cases ou éléments, puis colorier normalement. Cela donnera une unité générale à l'ensemble.

Ces techniques sont également évidemment réalisables par informatique, avec une sélection de zone et un remplissage avec une couleur.

- À plat, dégradé, quadrichromie et textures

Le **dégradé**, découvert avec l'Aérographe, sert à donner du volume. Mais n'en abusez pas, que ce soit pour vos couleurs directes ou vos images informatiques. Il est toutefois assez sympa pour les effets métalliques des vaisseaux spatiaux ou les gros nez des BD humour...

L'« **à plat** » est plus discret, et néanmoins plus compliqué à utiliser sur une planche entière, car il demande une réelle intelligence de couleurs, donnant entre elles du volume par leur contraste...

Référez vous aussi aux **couleurs primaires de la quadrichromie** (technique d'impression utilisant le Cyan, le Magenta, le Jaune, et le Noir, utilisée pour les simples imprimantes jet d'encre comme pour les presses offset tirant les BD à des milliers d'exemplaires).

Reproduisez le processus en essayant de tirer parti de ces couleurs basiques, et jouez avec les accords colorés, évoqués dans d'autres cours :



Petit rappel des accords de couleurs :
Couleurs primaires : Cyan (≈bleu), Magenta (≈rouge), Jaune.
Couleurs secondaires : Cyan + Jaune = Vert / Jaune + Magenta = Orange / Bleu + Rouge = Violet.
Couleurs intermédiaires : mélange des couleurs primaires et secondaires, donnant des accords chromatiques, simples ou complexes, avec atténuations et modifications selon l'accord recherché. Mais à vous d'essayez à les trouver, afin d'aiguiser votre œil...

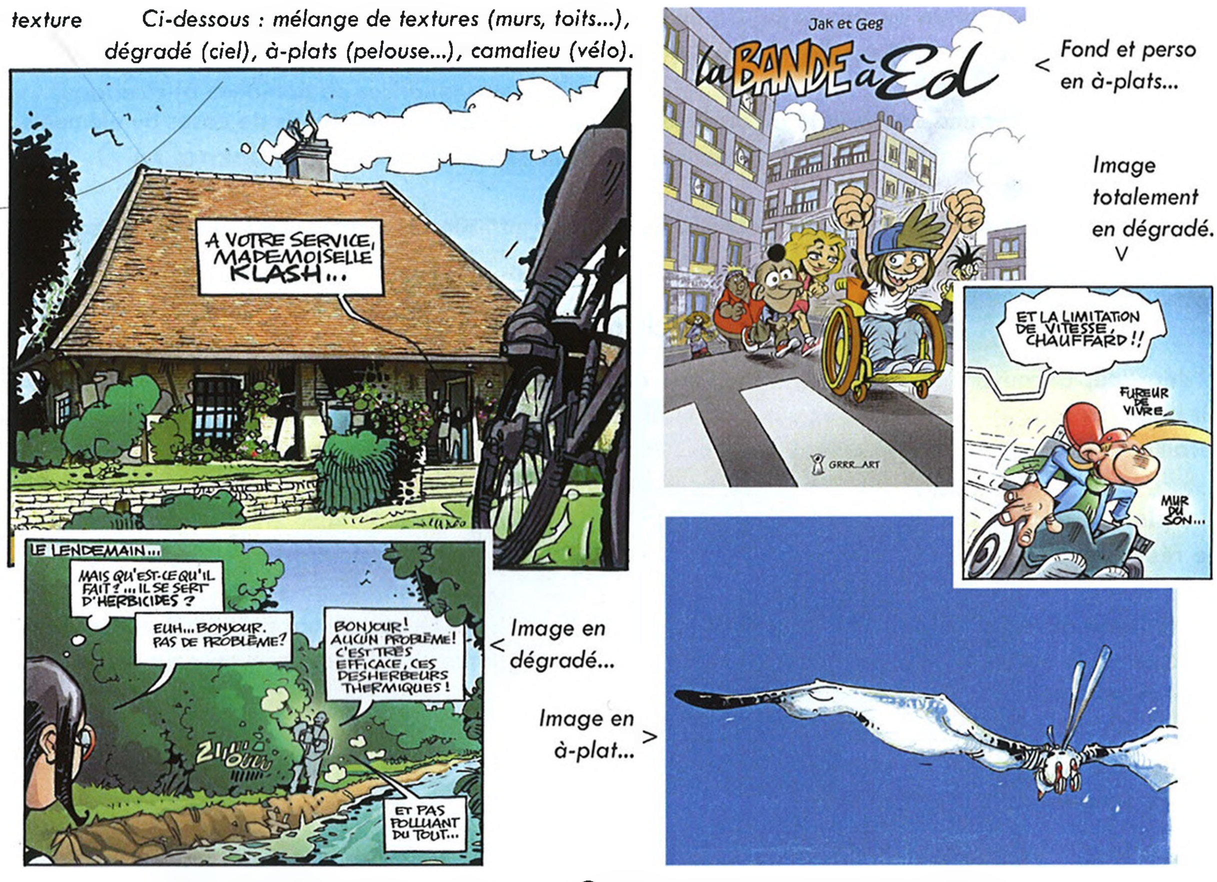
- Textures et papiers couleurs

Au pinceau ou avec un logiciel de retouches d'image, vous pouvez intervenir sur des **images**, des **photos** ou des **matières**, trouvées dans des magazines ou sur Internet, que vous inclurez en partie ou totalement à votre BD (cf. Bilal).

Couches, sur-couches, bidouillez, cumulez, grattez, etc. pour arriver au résultat recherché pour votre BD.



texture — Ci-dessous : mélange de textures (murs, toits...), dégradé (ciel), à-plats (pelouse...), camalieu (vélo).



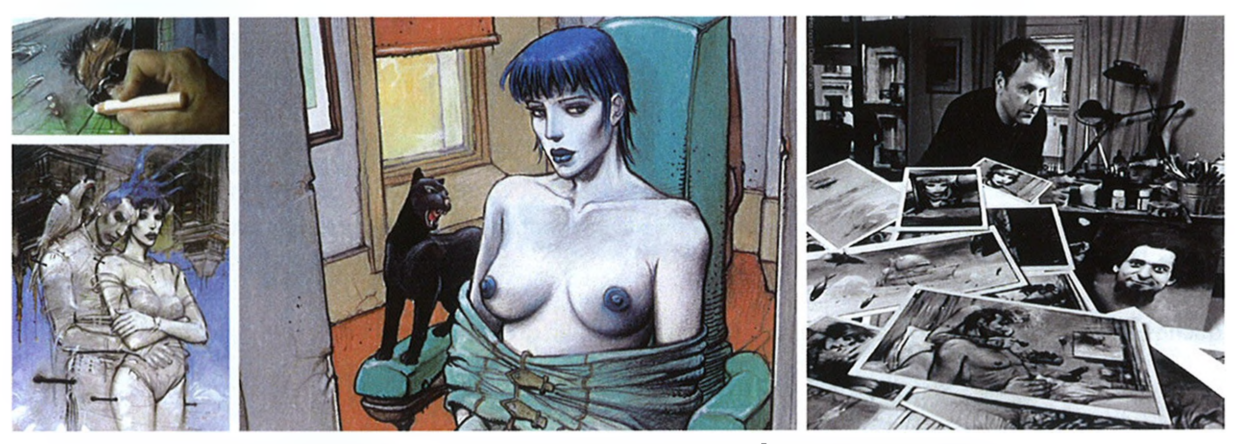
< Fond et perso en à-plats...

Image totalement en dégradé.
V

< Image en dégradé...

Image en à-plat... >

Dégradés, textures et à-plats...© Glaudel + Grard + Jak + Saïmon.

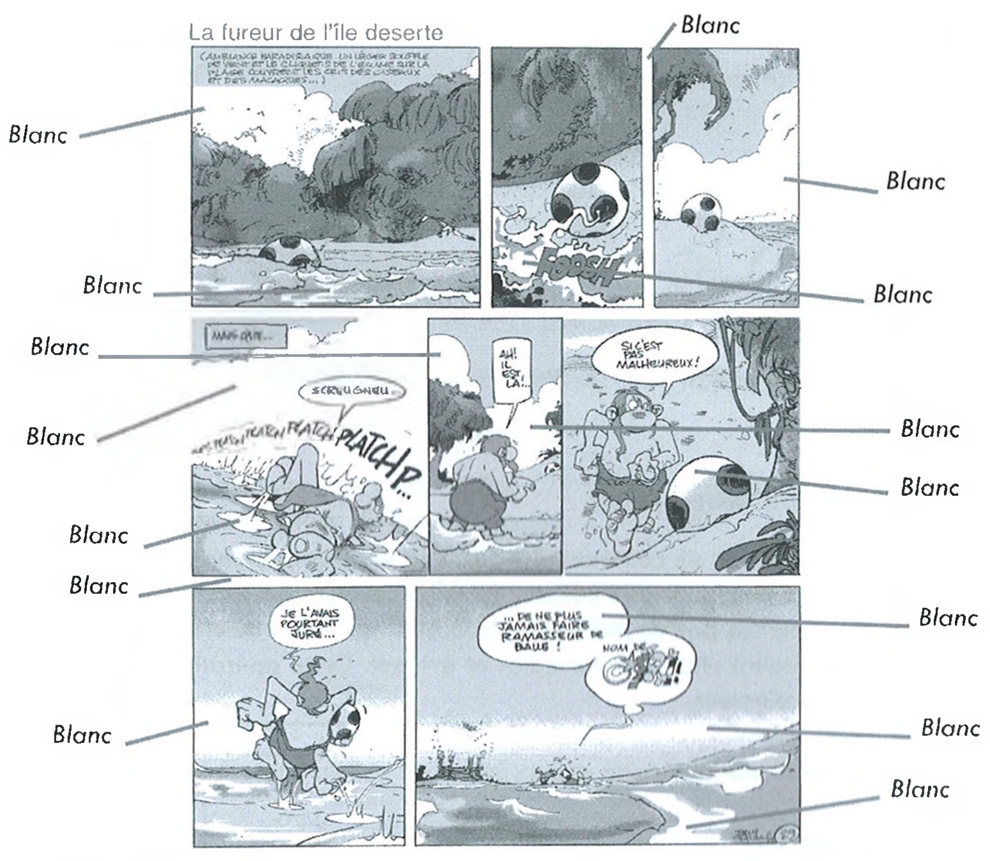


Dessins en couleurs © Bilal et photo de l'artiste © François Delebecque.

- Laisser du blanc

On en parle rarement ou jamais, mais c'est un de mes conseils de base pour les coloristes qui travaillent sur mes BD : pensez donc à **laisser du blanc**, surtout si la planche est déjà dense en couleurs. Cela permettra de **laisser vivre et respirer** les autres teintes. Mais attention, ce n'est pas si simple... : laisser du blanc, c'est-à-dire un espace de la feuille blanche originelle, c'est tout un art et cela demande aussi du talent !



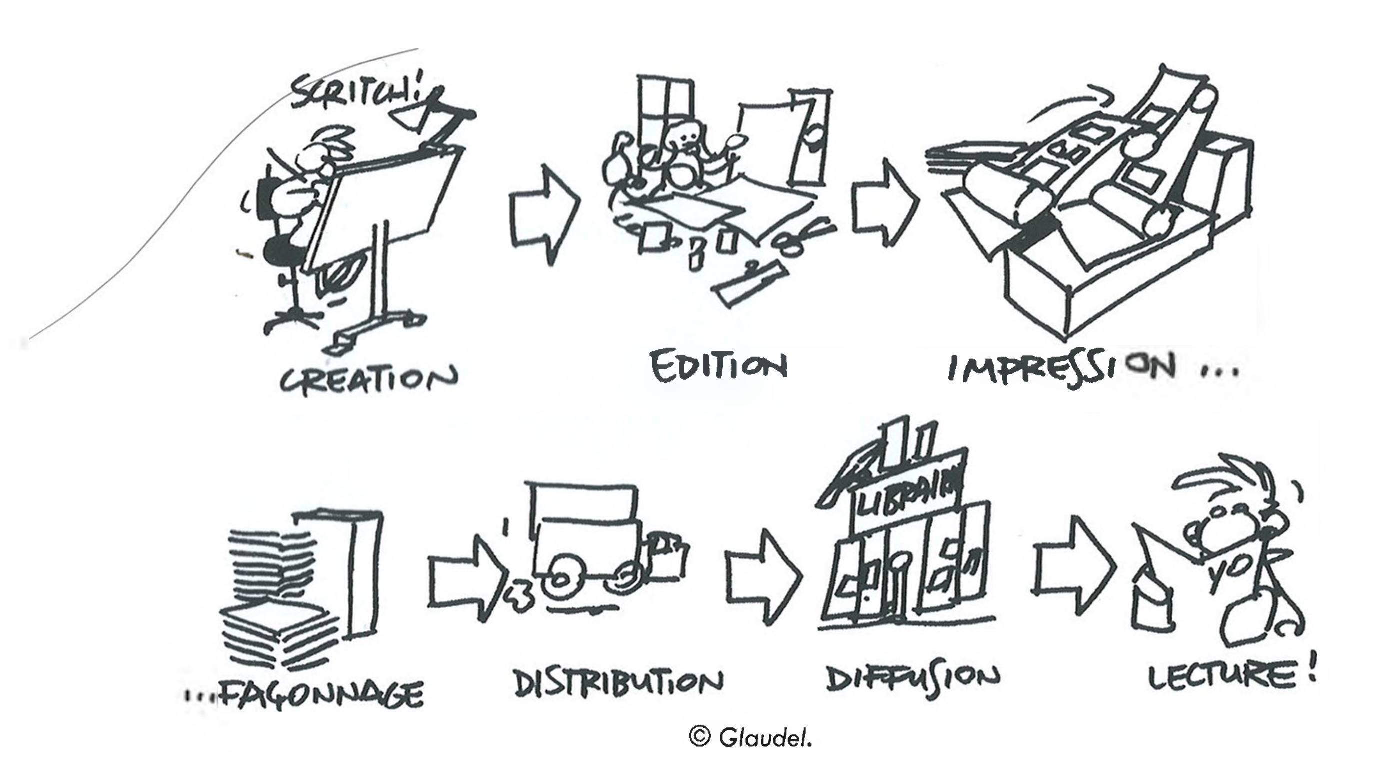
Page Stéphane Club + indications de blancs © Glaudel + Rypert (couleur).

Voilà pour la mise en couleur, et pensez donc à regarder comment font les autres, quel que soit le style de votre BD. Comme pour le reste, apprenez donc à apprendre et à prendre...

III - Petit rappel de la chaîne de fabrication d'une BD

On arrive bientôt à la fin de la réalisation de cette BD (et donc de ce fascicule), il est donc utile de rappeler la grande chaîne où s'inscrit ce travail, ainsi que chaque détail de chaque étape... On en a parlé dès le début de votre formation, et je vous l'ai remémoré régulièrement, faire des bandes dessinées va vous obliger à une chose : vous intéresser à toute **la chaîne de fabrication d'une BD**, y compris l'imprimerie et ses techniques. Et même si cela reste succinct, cela vous obligera à faire attention techniquement aux planches que vous créerez.





© *Glaudel.*

A / La chaîne de fabrication

Une planche de BD est **soit livrée en couleurs directes, soit en noir et blanc** avec impression d'un bleu (ou gris) à l'attention du coloriste, pour qu'il puisse y faire les couleurs. Dans ce second cas, on tirera aussi un transparent noir qu'on mettra par dessus pour la planche finale. **On calera alors le trait noir sur le trait gris** (ou bleu) et le résultat visuel est immédiat et évident. Cette opération est la même quand la planche est coloriée par ordinateur.

Cette page finie est prête à imprimer selon un procédé d'imprimerie appelé **Offset**.

À ce niveau aussi, l'arrivée de l'informatique a facilité tous les calages et autres détails qui servent à la qualité de l'impression.

L'imprimeur sortira alors un **BAT** (Bon à Tirer) qui pourra, après validation, être tiré à des centaines ou des milliers d'exemplaires.



Aparté : pour une BD en noir et blanc, c'est beaucoup plus simple, bien entendu. Pour les plus virtuoses ou culottés, il y a même la possibilité de faire une BD directement au noir (sans passer par l'étape du crayonné), comme Reiser, Wolinski ou certains Manga... si leurs styles s'y prêtent, évidemment ! Il est vrai que s'essayer à cet exercice pour un album normal et complet est risqué, mais il est arrivé que pour quelques expériences en magazine ou à l'occasion de nuits blanches destinées à rattraper un retard, nombre d'auteurs s'y frottent (Moëbius pour quelques planches dans *Métal Hurlant*, dans Le *Bandard Fou* ou *Major Fatal*... ou François Walthéry, pour la plupart des fins d'album de *Natacha* !).

Ensuite, **l'éditeur va faire imprimer et faire relier cette BD**, quand il en aura toutes les planches et les dessins annexes (couverture, unes, gardes, dos...).

Auparavant, il aura commencé à faire travailler un diffuseur et ses représentants pour la prévendre. On connaîtra donc tous les points de vente et les premières commandes avant même la sortie du livre, qui seront approvisionnés par un distributeur.

Ainsi donc, du petit libraire aux rayons de supermarché, cette BD va arriver dans les bacs pour connaître peut-être le succès... Mais le nombre de titres annuel (plus de 3000 albums en 2006) rend plus sévère le choix des dépositaires et chaque BD ne reste pas longtemps en place. Alors, il convient de mettre le paquet et de réaliser la meilleure BD possible selon vos moyens et votre talent...

Mais vous n'avez peut-être pas l'intention de passer professionnel tout de suite, et de faire de la BD rien que pour vous ? Pourquoi pas... mais cela ne doit pas vous empêcher de rechercher **une certaine qualité, une maîtrise technique, et une bonne lisibilité pour votre BD !**

B / La pagination des albums et des planches BD

Nous finirons ces points techniques sur la **pagination des albums** et l'**ordre des pages dans une BD**, que nous avons déjà évoqués dans d'autres cours ...

Un album est composé de **cahiers**, qui seront reliés (cousus ou collés) entre eux, encartés dans une couverture et maintenus par des pages de garde.

Chaque cahier est généralement composé de **16 pages** (8 feuilles recto verso). Selon les besoins, il est également possible de le compléter par un demi cahier de 8 pages.

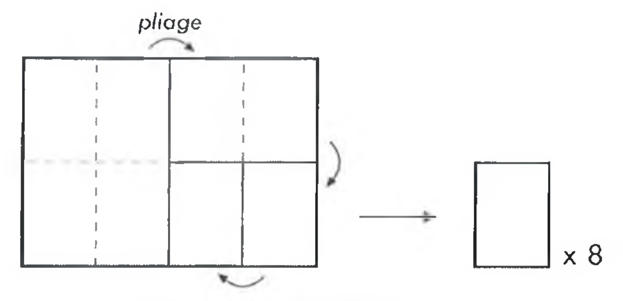


Schéma de pliage © A. Cocco.

Les albums BD sont donc le plus souvent de **32, 48 ou 64 pages** (2, 3 ou 4 cahiers), pages blanches comprises, et il arrive quelquefois qu'on utilise ce « demi-cahier », ce qui donne des volumes de 56 ou 72 pages.



Faites donc attention au nombre de page de votre histoire, si vous voulez qu'il rentre dans un format d'album adéquat, sans qu'il y ait trop de pages blanches ou inutiles.



Exemple (à adapter selon les besoins) :

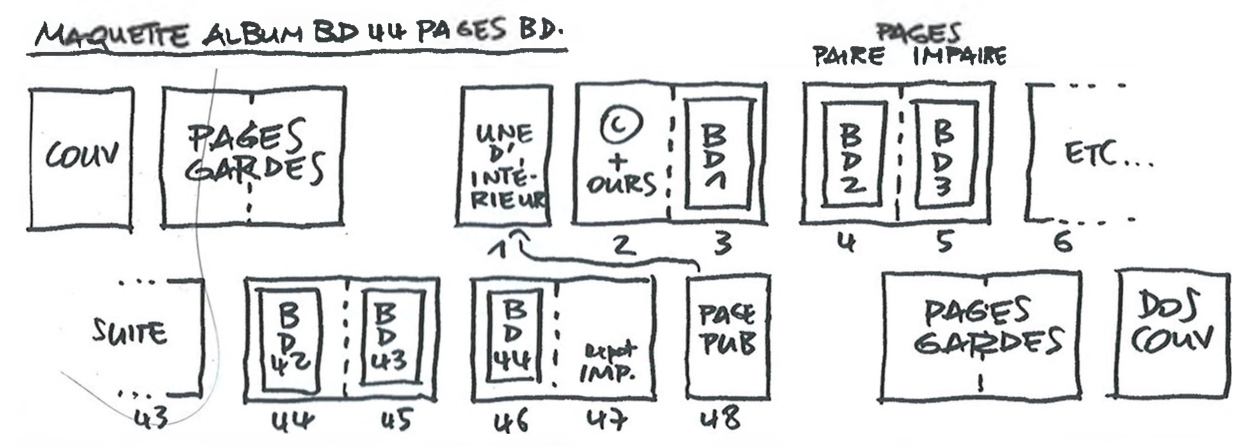


Schéma de pagination d'un album 44 pages © Glaudel. Dans cet exemple, vous voyez que quelques pages viennent s'ajouter aux 48 qui composent le « corps » de la BD : la couverture (cartonnée), plus des pages de garde qui peuvent être blanches ou contenir de la publicité ou des dessins.

0a	Couverture
0b, 0c	Pages de garde (blanches ou avec des dessins)
0d	Page de garde blanche
1	Une d'intérieur (titre + auteurs + éditeur + un dessin au centre)
2	Préface si besoin, copyright en bas, avec ours (année, indications diverses)
3	Page 1 de la BD
...	...
46	Page 44 de la BD (fin)
47	Publicité, blanc ou autre (imprimeur, tirage...)
48	Publicité, blanc ou autre
0e	Page de garde blanche
0f, 0g	Pages de garde (blanches ou avec des dessins)
0h	4ème de couverture (dos)



Pensez aux pages paires et impaires quand vous concevez scénario et planches de votre BD. **La page de droite, impaire,** peut annoncer un suspens, car juste après on tourne la page, tandis que **la gauche, paire,** ne recèle aucun masquage et doit plutôt prolonger une action ou finir des dialogues entre les personnages. Donc, faire attention à l'ordre des pages au moment de certaines séquences...

En résumé, pour la leçon 3 :

Faisant suite à la leçon sur le crayonné, nous avons fait le tour de cette planche définitive de BD en abordant toutes ses étapes de réalisation... :

- **Souci du trait,** avec recherche des meilleurs outils pour donner efficacité et effets.
- **Souci de la mise en scène,** du cadrage, des personnages et de leur crédibilité.
- **Souci du beau et de donner du volume,** avec des couleurs appropriées à votre style. Si vous décidez de mettre de la couleur, bien sûr...

Vous commencez à imaginer votre première page ou planche de BD, cases impeccables et bulles vivantes, sans oublier le petit détail qui sert de pierre angulaire à toute cette entreprise :

La signature !

Exemple de signature © Glaudel.

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).

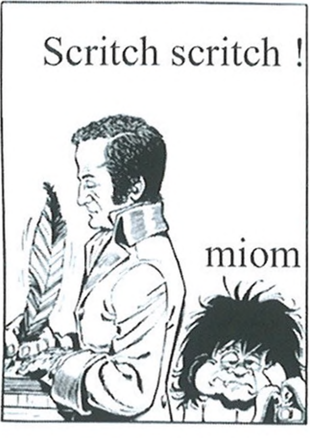


Le **dessinateur de Bandes Dessinées** n'a pas exactement la même vie qu'un scénariste, hormis le cas où il cumulerait les deux fonctions. Il passe beaucoup de temps dans son bureau, ou du moins à dessiner (Ptiluc fait même ses planches en avion, et ce n'est pas le seul !).

Il y en a peut-être un près de chez vous, mais il n'a pas pour habitude de le crier sur les toits, car c'est une profession mal reconnue et empreinte d'une mauvaise réputation (un peu comme les peintres...).

Ces dessinateurs de BD dessinent tout le temps, et ils ne comptent leurs heures de travail : 35 heures, pour un dessinateur de BD, c'est la moitié de sa semaine...







Extraits RAB + bureau © Gotlib + Anonyme.

I - Journée type d'un dessinateur de Bandes Dessinées

Il a depuis longtemps créé un petit personnage ou un grand héros dont il raconte et dessine les aventures. Peut-être qu'un jour, il fera ses propres scénario ou même fera un scénario pour un autre dessinateur...

Une journée type ? Voyons :

Notre dessinateur (on l'appellera Jean-Louis, en référence au cours sur le scénario) se lève plus ou moins tôt, selon l'heure de son coucher (les lève-tôt ne sont pas des couche-tard, tout le monde le sait et inversement), et c'est un café sur le bureau qu'il compulse les derniers travaux en cours, en état laissé de la veille. Il regarde ses mails et en profite pour télécharger une ou deux images qu'il a repérées en surfant.

Aujourd'hui, il doit finir la planche 13 de **Joë Lapin** commencée la veille et **préparer les roughs** des pages suivantes. Cette BD est moins compliquée à faire que la « **Malédiction d'Ankhor** » ou « **XIV** », qu'il a aussi réalisés avec son scénariste Robert Grouleroux (qui signe Robgrol pour le public). Mais c'est lui qui a eu l'idée de Joë, contrairement à ce que dise les spécialistes. Non, mais...



Même **si la BD d'humour est plus rapide à faire, elle est aussi plus dure à réussir.** Quinze ans de métier l'ont fait progresser en efficacité et il est très fier de passer d'un style à l'autre avec bonheur, comme les plus grands auteurs tels **Uderzo** ou **Moëbius.**

Il va tomber sa planche dans la journée, et aussi accepter une illustration pour Gronaz mag et un festival à Rogival-le-Rotrou, un bled sympa ! Pas de nouvelles de New-York pourtant, pour un colloque avec Robert et quelques auteurs européens. Dommage...

Midi ! Un casse-croûte rapide, pour éviter une longue sieste, et c'est le moment d'ouvrir le courrier postal : Le **chèque** de DRAGO pour les planches du mois dernier, et **le relevé de vente du tome 3 de Joë Lapin.** 8 748 ventes nettes, c'est pas Byzance mais bon...

RELEVES DE VENTE - MC PRODUCTIONS

TITRE : HOMMAGE A UDERZO — DROITS CONTRACTUELS : 8%

AUTEURS : GLAUDEL (1 page)

Date de sortie : 02/05/2000

Période	Mouvements sur période			Prix de vente		Taux	Droits d'auteurs	Droits de l'auteur					
	Ventes	Retours	VENTES Nettes au 30/06/06	Prix TTC €	Prix HT €	%	sur la totalité de l'album	Nombre de pages de l'album	Droits par page en Euros	Répartition	Nbre de page de l'auteur	DROITS de l'AUTEUR en Euros	Ventes Cumulées
													153087
1° sem 05	854	74	780	9,45	8,96	8	559	47	12	2/3	1	7,93 €	153867
2° sem 05	3240	179	3061	9,45	8,96	8	2 193	47	47	2/3	1	31,11 €	156928
1° sem 06	683	326	357	9,45	8,96	8	256	47	5,44	2/3	1	**3,63 €**	157285
Droits étrangers cf relevé							608,25	47	12,94	2/3	1	**8,63 €**	
							Montant Brut des droits à percevoir au titre du 1er semestre 2006					**12,26 €**	

POUR UNE PAGE !

Le règlement avec votre facture, vous parviendra vers le 25/10/06

Relevé des droits concernant 1 page d'un album Hommage à Uderzo (coll.) © Comptabilité Soleil/Glaudel.

« **Le téléphone sonne** et c'est Robert qui me parle du relevé et me fait perdre 32 minutes. Heureusement, j'ai un téléphone kit-mains-libres qui me permet de ne pas perdre complètement mon temps et je peux finir ma case, sauf quand Robert me dit : « Qu'est-ce t'as ? Tu dis rien... Je t'embête ? Bon, puisque c'est comme ça... » et qu'il raccroche. Alors là, je perds un temps fou à essayer de le rappeler car quand Robert boude, il boude ! Bref... »

« **J'ai presque fini...** Je scanne mes dessins et **je fais un premier montage.** J'envoie un jpeg en 300 dpi (jpeg : format d'image compressé, idéal pour les e-mails / dpi : nombre de points par pouce, correspond à la résolution de l'image) à Jocelyne la coloriste, et je fais un petit jeu vidéo pour me détendre.

Catherine de DRAGO appelle à ce moment-là et me demande où j'en suis.

J'exagère un peu et j'annonce fièrement « **J'en suis à la page 15 !** ». Je sais pas pourquoi, mais ce mensonge va me coûter mon week-end. Tant pis... »





Ce dessinateur de BD aura quand même sa soirée, pour sortir avec Geneviève au restaurant. Le jour où il habiteront ensemble et auront des enfants, ce sera facile pour les garder car il est **tout le temps à la maison**. La petite famille sera un peu dépendante des délais et des chiffres de vente du **bédéiste**. Mais il y a pire comme travail...

(Nous verrons plus loin, quelques autres détails de cette vie palpitante !)

II - Création d'un héros et collaboration avec un scénariste

Après de nombreux essais, Jean-Louis a trouvé ses personnages. **Joë Lapin** est son préféré.

Il l'a imaginé pendant ses cours aux beaux-arts, et quand il a rencontré **Robert** (son scénariste), celui-ci a tout de suite vu le potentiel ludique du personnage et a bien su lui faire vivre des gags et des histoires à sa mesure.

Jean-Louis et Robert se sont rencontrés au cours d'une soirée.

Ils ont rapidement échafaudé **plans et projets pour essayer de percer dans la BD**. D'ailleurs Robert a concocté de beaux dossiers, après que Jean-louis ait fait les planches et dessins de présentation. Et c'est bien normal : le scénario étant plus rapide à faire que les dessins, le scénariste est plus à même de consacrer du temps aux démarches et contacts, même si quelque fois, le dessinateur a aussi un bon carnet d'adresses, et un peu de débrouillardise et de charme !

Joë Lapin a été rapidement pris par les éditions DRAGO et le premier album a été comme un soulagement.

Le scénario étant plus rapide à faire, Robert a bien entendu trouvé d'autres collaborateurs et séries, mais Joë Lapin a une place à part...



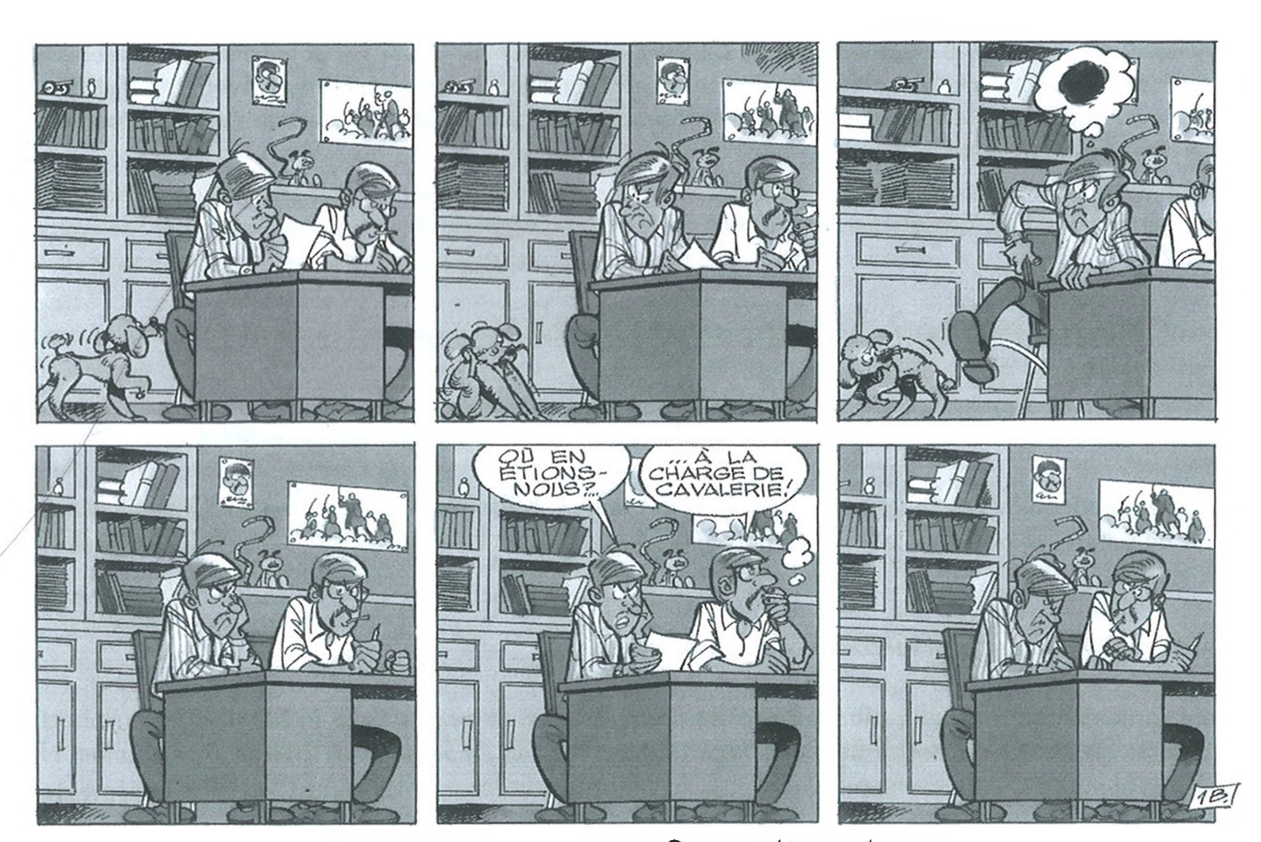
La confiance est un élément indispensable dans la collaboration dessinateur-scénariste. On a vu maintes fois des duos se liquéfier après leur apparition dans le petit monde de la BD. Jalousie, conflits larvés, cupidité d'un des deux (ou les deux), manque de confidentialité, rivalité avec d'autres dessinateurs ou scénaristes selon, sont autant de problèmes générés finalement par un manque d'estime, d'amitié et surtout d'honnêteté.

Quand tout va bien, les compères font des réunions, se téléphonent, mangent ensemble par utilité et par plaisir, et ils peuvent même passer leurs vacances ensemble !

De toutes façons, ce n'est pas mauvais de bien s'entendre et cette osmose se répercutera favorablement sur le contenu de leur bande dessinée.

Et quelquefois, on voit même le dessinateur amener des idées, et le scénariste trouver un cadrage...





Bandes de « Pauvre Lampil » © Lampil/Cauvin/Dupuis

Les duos célèbres :

Uderzo/Goscinny, Mézières/Christin, Giraud/Charlier, Lambil/Cauvin, Rosinski/Van Hamme, Tome/Janry, Renaud/Dufaux, Turk/De Groot, Jeanfèvre/Sulpice, Yann/Conrad, Dupuy/Berbérian, Larcenet/Thiriet, Buchet/Morvan, Ledroit/Froideval, Alexis/Lauzier, Cheret/Lecureux, Gine/Convard, Loisel/Letendre, Hirn/Brunschwing, Lob/Pichard, Barbucci/Canepa, Moëbius/Jodorowsky, G.Colan/Stan-Lee, Mourier/Arleston, Castaza/Chanoinat, Dodier/Makyo, Juillard/Cothias, Warnauts/Raives et tant d'autres...

Certains sont décédés et d'autres sont encore fâchés, mais quelles équipes ! Et maintenant arrive même la mode des trios, des quatuors, etc.

Sinon, la bonne vieille méthode du travail en solo porte toujours ses fruits et **Raymond Calbuth, Boule et Bill, Kid Paddle, Litteul Kevin, les Bidochons, Ricky Banlieue, Gai-Luron, Gros dégueulasse, les Schtroumpfs, Tintin, les Passagers du Vent, Akira, Dragon Ball, Adèle Blanc-sec, Lapinot et Titeuf,** entre autres, n'ont eu qu'un seul papa !



III - Activités diverses et revenus de l'auteur BD

En plus du travail sur ses planches, le dessinateur de BD est submergé d'activités diverses :



Cartoon à-côté © Glaudel.

Ventes d'originaux : ce sont les à-côtés du dessinateur et les originaux papier permettent d'arrondir les fins de mois (peu de travail sinon de la gestion).

Produits dérivés et publications : vente de droits pour du merchandising et utilisation des planches pour des magazines (pécules qui concernent cette fois les deux auteurs).

Affiches et illustrations : c'est le quotidien d'un dessinateur : des commandes de dessins divers, ex-libris, illustrations, flyers et marque-pages pour des libraires, posters...

Pub et communication : c'est quelquefois plus que des petits boulots de commande. Campagne de com', story-board ciné ou roughs, c'est du gros « taf » qui peut vous mettre en retard pour vos planches BD, mais comme c'est souvent bien payé...

Festivals et promotion albums : le dessinateur est très sollicité et c'est souvent difficile de refuser un petit week-end, tous frais payés et même plus, où vous rencontrez des fans qui adôôôrent ce que vous faites... Librairies, FNAC et Virgin, voire grandes surfaces, complètent les déplacements utiles.

Enseignement et ateliers : là aussi, beaucoup de demandes et c'est un source de revenus qui peut être conséquente et régulière. Bibliothèques, écoles, lycées ou stages... Il y a même des cours à distance, mais chut ! Ne le répétez à personne...

Bénévolat : là aussi, beaucoup de sollicitations et même plus... Quand c'est gratuit, c'est meilleur et l'auteur de BD doit choisir ses campagnes : Unicef, Pays en guerre, maladies graves... tout est bon



pour faire un portfolio BD à thème, avec bénéfices reversés intégralement à ces bonnes œuvres. Mais le dessinateur de Bandes Dessinées a gros cœur et c'est un privilège de pouvoir aider son prochain, avec un simple crayon...

Presse, multimédia et univers BD : c'est un peu la suite logique de ces métiers publics, où il faut donner pour recevoir : reportages, interviews, blogs, e-mails, téléphone... Il faut rester en contact avec tous ceux qui peuvent parler de vous, y compris certains lecteurs et collectionneurs. Et j'en ai même reçu à la maison...



Cartoon éditeur © Glaudel.

Bien sûr, il y a le temps consacré à sa **propre maison d'édition** : assistant(e) d'édition, fabrication, comptabilité... Et **l'éditeur lui-même**, ravi de recevoir dans ses bureaux un de ses auteurs préférés ! Et comme **un contrat est un contrat**, allez-y, mettez le paquet, vous ne savez pas de quoi sera fait demain...



À titre indicatif, voici quelques tarifs de travaux BD (ils sont cependant évidemment à adapter à la demande et à la renommée du créateur) : petite illustration **75 €** minimum, affiche **600 €** en moyenne, planche BD éditeur **250 €**, original idem, mise en couleur **80 €**, page scénario **100 €**, page pub **500 €**, défraiement festival kilométrique (**0, 30 €**/km), heure cours BD **50 €** (atelier-bilbliothèque-école), le reste est à votre appréciation.

IV - Quelques dessinateurs BD connus...

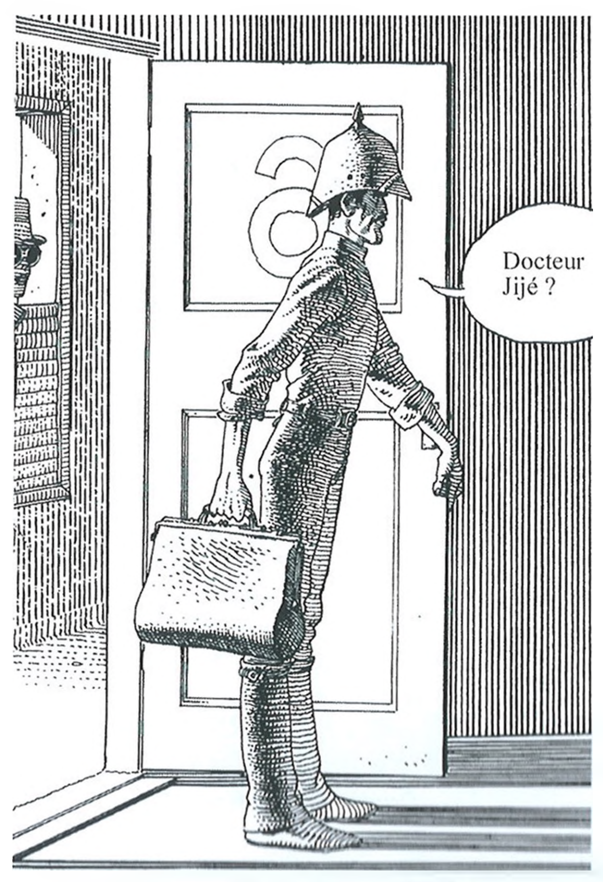
La liste pourrait être longue et la plupart ont été nommés ou évoqués dans ce fascicule ou les autres. Je vais donc citer mes **incontournables**, mais je vous incite à faire votre propre liste...

Jijé (1914-1980) : Fondateur et père spirituel de la fameuse école de *Spirou*. A plus ou moins formé Moëbius et Franquin, les deux maîtres de la deuxième partie du XXe siècle.

Hergé (1907-1983) : À l'origine de la BD moderne et fondateur involontaire de la célèbre « Ligne Claire », avec Jacobs, Bob De Moor, Martin, Tibet, Cuvelier, Swarte, Floch, Chaland...

Schulz (1922-2000) : Le prototype même de l'auteur BD - homme d'affaires ! (*Snoopy* et *Charlie Brown* sont mondialement connus), et le représentant le plus connu de la BD US (citons aussi Crumb, Mac Kay, Wallace Wood, Jack Davis, Don Martin...).



Major fatal © *Moëbius / Humanos.*

Morris (1923-2001) : Encore un belge, et encore un fils de Jijé ! L'homme d'un seul personnage : *Lucky Luke* ! Et avec des scénarios de René Goscinny, ce n'est pas étonnant...

Franquin (1924-1997) : Le coup de crayon de la BD belge ! Frère d'armes de Tillieux, Peyo, Roba, Paape, son Gaston Lagaffe a immortalisé l'anti-héros rêveur !

Giraud / Moëbius (1938-...) : Le grand maître de *Pilote* et *Métal Hurlant*. Autant pompé en réaliste que Franquin en humour. Le roi du croisillon et du western. Grand frère de Caza, Druillet, Arno, Swolfs, Blanc-Dumont, Girod...

Uderzo (1927-...) : Le compagnon de Goscinny, le papa et l'héritier d'*Astérix*, celui par qui le succès est arrivé pour un auteur BD. Malheureusement, n'a pas su remplacer son scénariste disparu... Même école que Tabary, César, et les belges.

Pratt (1927-1995) : A inauguré dans les années 60, les grands récits en noir et blanc. Représentant de la BD italienne, avec Manara, Jacovitti, Serpieri... Le père de *Corto Maltese*.



H. Foster (1892-1982) : Représentant de la BD US réaliste, il est connu pour ses *Tarzan* et *Prince Valiant*. Un dessin avec de la grâce... Frère de Hogarth, Alex Raymond, Milton Caniff et Will Eisner.



Druuna © Serpieri.

Gotlib (1934-...) : Il a marqué plusieurs générations de rigolades, avec *Pilote*, *Fluide Glacial* et ses albums *Rubrique-à-brac* ! Compagnon de Brétécher, Binet, Solé, Alexis, Fred, Edika, Maester, Lelong, Coyote...

Reiser (1941-1983) : Tout le contraire d'un *Gros dégueulasse*. Des tranches de vie avec un humour décapant et terriblement vrai. Le Coluche de la BD ! Seuls Lauzier et Choron l'ont approché dans l'humour et la dérision. Vuillemin est parti avec la caisse... Mais Cabu tient bien le magasin !

Bilal (1951-...) : L'autre côté des croisillons de Moëbius, un style unique, des couleurs à croquer, une carrière atypique et médiatique. Passe au Cinéma, avec toujours autant de style, sauf peut-être pour faire venir le grand public. Un grand artiste, néanmoins.

Tardi (1946-...) : C'est surtout un trait et une narration BD super-efficace ! Depuis « *La véritable histoire du soldat inconnu* », n'a jamais déçu... *Ici même* (avec Forest), *Adèle Blanc-Sec*, *Nestor Burma* et tout ce qui peut se faire sur la guerre 14-18... Une vraie œuvre !

Ottomo (1954-...) : Sa saga *Akira* a révolutionné la BD... même en Europe ! Dès 1989, il participe à la vulgarisation du manga en langue française et habitue le lecteur à lire à l'envers. Autres mangaka intéressants : Tezuka (Astroboy), Toriyama (Dragon Ball), Urasawa, Ikoda, Taniguchi, Inoue, Kawaguchi, Mizuno, Saint Seiya...





Boucq (1955-...) : Le frère BD de Goossens, avec qui il partage certains tics caricaturaux de dessin et un grand amour de la narration en bande dessinée. Devrait avoir le grand prix d'Angoulême chaque année, tant il parle bien et intelligemment de la BD et donne envie d'en faire...



Couv' « Ici Même » © Tardi/Forest/Casterman.

Hermann (1938-...) : Un grand maître de la BD réaliste avec la série Jérémiah. Mais les Mézières, Gillon, Cosey, Faure, Pellerin, Chéret, Cabanes sont pas mal non plus.

Bourgeon (1945-...) : *Les Passagers du Vent* ont révolutionné la BD à la fin des années 70. Une œuvre palpitante et haute en couleurs à redécouvrir... Les mini-séries en quelques tomes et sans suite, c'est lui ! Avec *Ballade au bout du monde* (avec suite...) et la *Quête*...

Loisel (1951-...) : *La Quête de l'Oiseau du Temps* ! Ta-tsan... On imagine le film avec la bande-annonce ! Une BD culte qui a relancé l'héroïc-fantasy, sous la plume de serge Letendre. Un très grand dessinateur et coloriste !

Schuiten (1956-...) : La nouvelle BD belge, tout en perspective et décors, aux ambiances ésotériques... Servais, Comès, Crisse, Francq, et même Vance qui sont loin des gros nez !

F. Miller (1957-...) : Il a touché un peu à tout, dont *Batman*, mais c'est avec *Sin City* qu'il a eu la reconnaissance de ses pairs. Le fils indirect de Neil Adams, Gene colan, Buscema...

Zep (1967-...) : Le père de *Titeuf* ! Recordman des ventes actuelles, originalité, jolies couleurs, textes impertinents... Tout pour plaire à des gamins, koâ ! Copain de cour d'école de Midam (*Kid Paddle*), Janry (*Petit Spirou*), *Joë Bar Team* (pour les grands frères), *Cédric* (Cauvin-Laudec)....

Bien sûr, il y a des oublis...

Mais bon, vous compléterez par vous-même et **puis un grand maître n'est pas quelqu'un qui est meilleur que les autres** (quoi que...), **mais quelqu'un qui influence les autres !** Quand aux auteurs plus contemporains, on n'a pas encore assez de recul pour estimer de cette influence...









Le fourreux © Loisel/Letendre/Dargaud.

Vous pouvez maintenant vous faire une idée du métier de dessinateur de BD, avec ses contraintes et ses avantages.

Alors, on y va ?





Notes personnelles

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



Annexe - Astuces, animations et divers trucs BD

La BD est un art tellement riche qu'il fut difficile de trouver une arborescence naturelle qui nous aurait permis de séparer clairement chaque étape, sans tout mettre dans la même leçon. J'ai donc décidé de délocaliser **les « trucs BD »** et autres, et de les présenter en annexe. De toutes façons, l'important en BD étant le résultat final, vous serez bien à même de puiser où bon vous semble les différents outils de réalisation à votre disposition dans ce cours. Vous vous souvenez du petit « tournicoti » derrière un personnage qui court, comme dans les aventures de *Tintin* ? Et bien, c'est un de ces milliers de trucs BD et nous allons en aborder certains ci-après...



Tintin et Milou © Hergé.

I - Personnages humoristiques

Vous connaissez sans doute les déclinaisons d'expressions habituelles, du rire à l'air boudeur en passant par les airs d'étonnement et autres tirages de langue, mais les personnages humoristiques sont souvent sujets à des **animations** extravagantes ou des **mouvements caricaturés**, bien soutenus par **des traits** bien codifiés, symbolisant rapidité et vitesse...

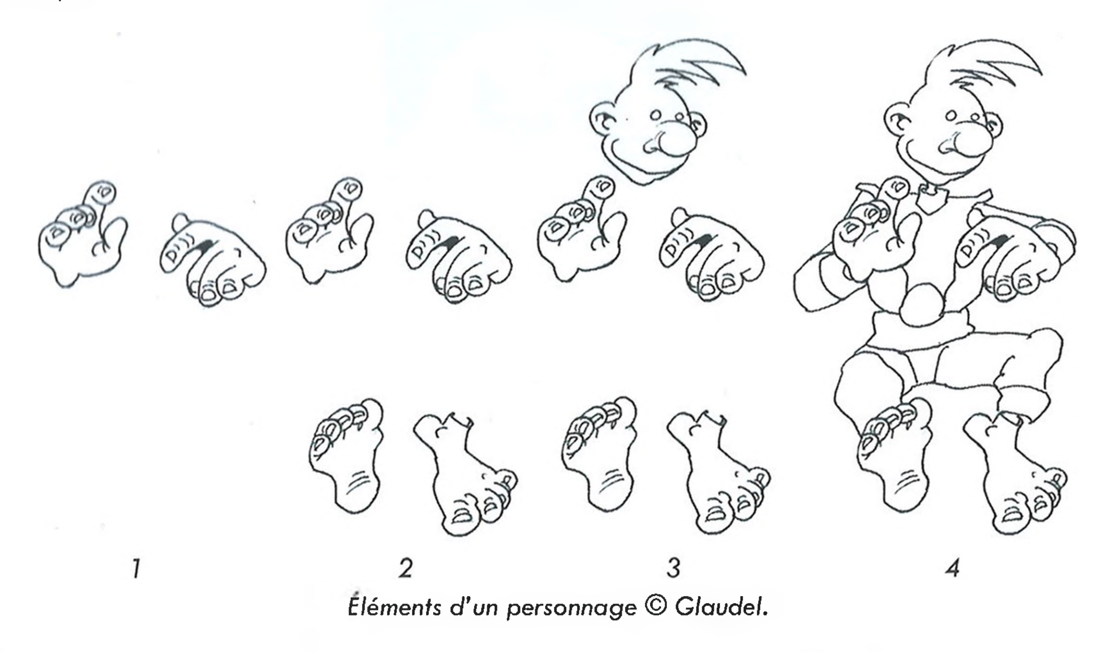


Le chat de Gaston © Franquin/Dupuis.



Vos essais de mouvement sont infinis, mais vous devez avoir le souci de rendre le plus plausible possible les attitudes de vos personnages.

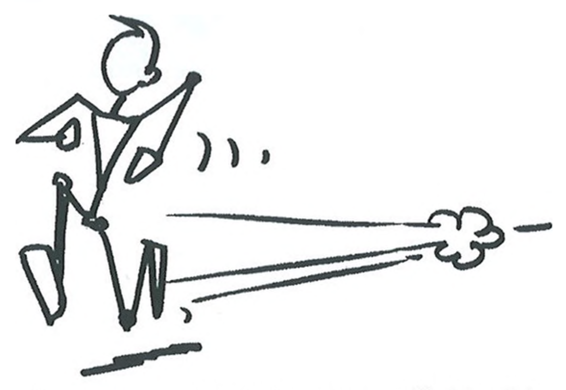
Un petit truc : en plus de la tête, que vous devez toujours situer et mettre en perspective pour donner l'angle de vision de la case, vous devez également **placer les pieds et les mains** du personnage qui doit bouger. N'oubliez pas la bonne vieille méthode du miroir, pratique pour dessiner un visage, et aussi pour regarder si votre dessin tient la route en inversé (le fait de « retourner » un dessin permet de voir s'il est équilibré).



Éléments d'un personnage © Glaudel.

Vous pourrez décliner les attitudes voulues en petits **personnages « fil de fer »** qui schématiseront facilement l'armature des vrais personnages. Et pensez aux **ombres au sol**, pour vous aider...

Sinon, les principaux effets de mouvements seront symbolisés par des **petits traits courbes** répétés ou des **traits en perspective conique** évidents. Symboles de course, symboles de pensée, symbole de tout, vous pouvez reprendre des codes déjà connus, inventer les vôtres ou faire un mélange des deux ! Essayez...



Personnage en fil de fer qui court © Glaudel.

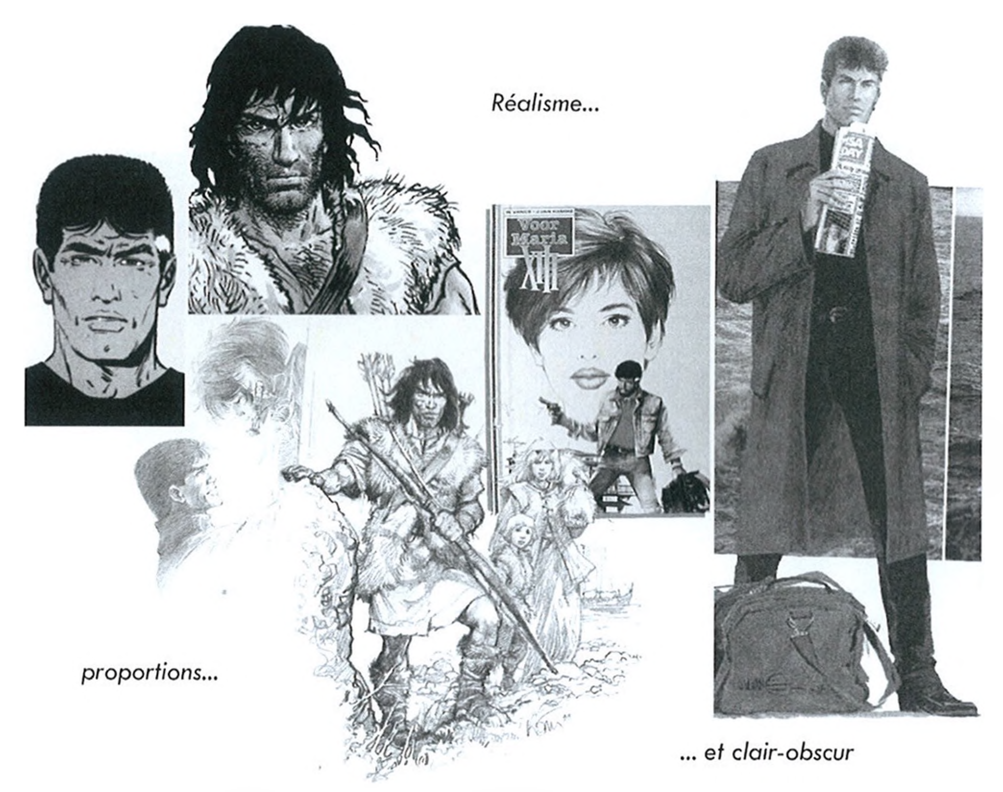





II - Personnages plus réalistes

Vous pouvez reprendre les trucs précédents, en exagérant moins vos effets. Mais vous avez également d'autres possibilités...

Les expressions de personnages réalistes sont plus sérieuses et votre souci sera de **rendre crédible vos visages et attitudes.**



Thorgal et XIII © Vance/Rosinski/Vanhamme/Lombard/Dargaud...

Pour la mobilité, évitez les effets à la « Walt Disney » ou à la Tex Avery : référez-vous à la réalité et procurez-vous documents et photos personnelles. D'ailleurs, **les magazines ou images de sport sont une banque incroyable de positions**, mouvements et attitudes qui peuvent vous inspirer pour vos dessins.

Autre source de documentation, à laquelle vous n'avez peut-être pas pensé : les **romans photos.** Faciles à se procurer et très intemporels dans le contenu, ce sont déjà des petites BD, avec des cadrages variés sur les personnages et propres à être scannés ou photocopiés pour copiage instantané !

Derniers conseils de ce paragraphe : jouez sur **les noirs et les ombres chinoises.** C'est souvent ce qui différencie la BD d'humour de la BD réaliste. Pensez donc aux clairs-obscurs et masses **avant-plan/ arrière-plan...** Regardez les plans séquences des **mangas,** les découpages qui donnent une impression de rapidité ; et les exagérations musculaires et autres effets des **comics.** Ca fait mal au cœur, mais ça a drôlement **de la gueule** !





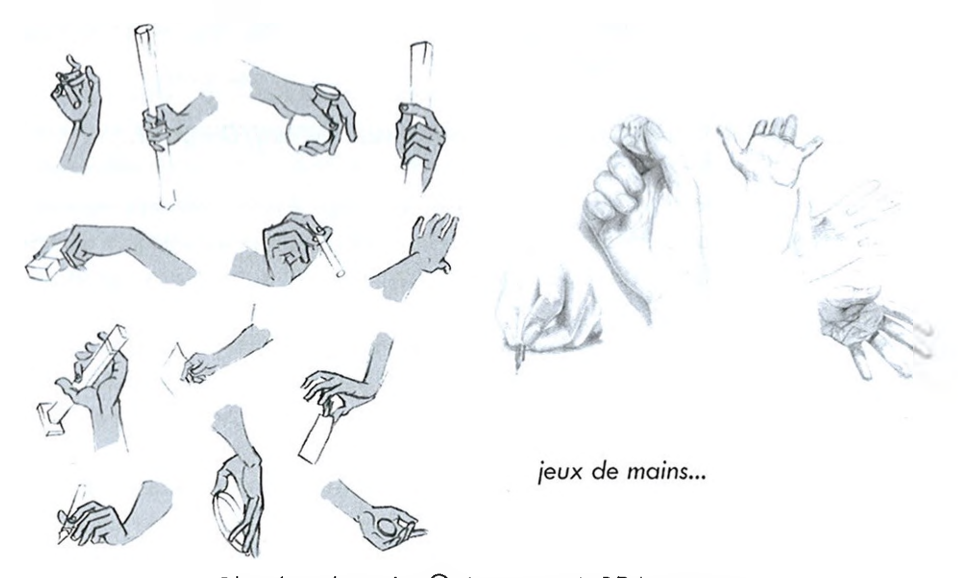
Dans quelques cas de scénarios, trouvez un style intermédiaire entre humour et réaliste : **le semi-réalisme.** Vous prenez les qualités de chaque genre et racontez votre histoire. Loisel ou Walthery ont magnifiquement illustré ce type de BD...



Dessin de Clochette © Loisel/Vents d'ouest.



Faites-vous des modèles de mains et autres détails dont vous pouvez avoir besoin pour dessiner vos personnages...



Planches de mains © Anonyme + BDAmateurs.






III - Cases, décors et habillage

Les effets de cases ont déjà été évoqués dans la partie « Plans et cadrages », mais il existe des effets purement « bédéistes » tels les **éclatés** (sans traits de cases ou juste certains bouts accolés à des éléments), les **défenestrages** (perso ou décor sortant de la case), les tremblements (faire bouger la case) et autres **jeux de cases**, les alternances de mise en page où des personnages parlent sans décor, entre deux cases bien carrées lui servant de serre-livres...

Stéphane Club : défenestrages et éclatés © Glaudel.



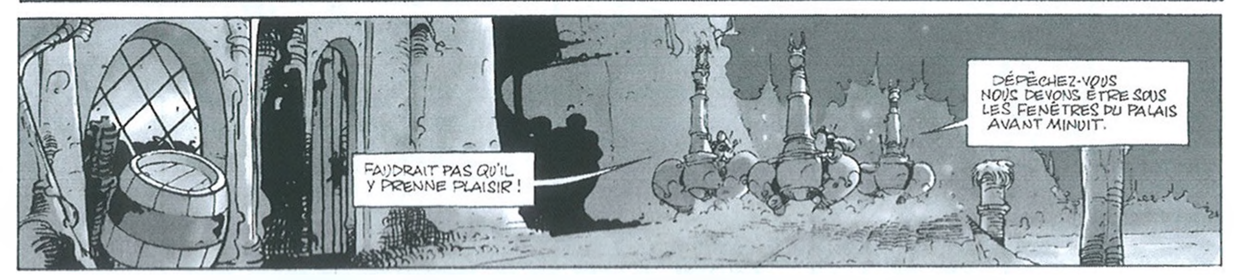
Mentionnons également les effets de **fausse perspective** pour des décors, les ombres et déformations en contre-plongée...

Vous pouvez aussi utiliser des **duplications** de votre décor pour donner un effet d'avancée d'un personnage...

A vous de voir, d'essayer, d'inventer...







Extrait des « Maîtres Cartographes » (T4) © Glaudel/Arleston/Soleil.

La notion d'« **habillage** » est différente : pas question de costumes, mais de **décorations** sur les bulles, dans le texte, les cases et même prolongées par de la couleur, juste pour donner une symbolique ou une ambiance...

Graphismes rococo, enluminures et arts déco ! Tout est possible...



En résumé, vous pouvez tout utiliser en BD, l'important étant la crédibilité de votre histoire et de vos intentions. La caricature et la dérision, par exemple, ouvrent de nombreuses possibilités, élargissant les codes du « plausible ». Reste bien sûr à faire rire, exercice périlleux...

EN ÉTÉ, EN HIVER, À L'AUTOMNE OU AU PRINTEMPS, AU PAYS DE **CHESSLAND**, IL FAIT TOUJOURS BEAU.

ÇA, C'EST SÛR. IL FAIT PLUTÔT BEAU POUR UN HIVER.

JED LE JOUEUR DE ROQUE

C'EST **DROLL**, LE MAGE, QUI A JETÉ UN SORT LE JOUR OÙ... ET IL FAIT TOUJOURS BEAU DEPUIS. EN CE BEL APRÈS-MIDI, **JED** ET SON MEILLEUR AMI **FRIEND** JOUENT AUX ÉCHECS.

REMARQUE, EN ÉTÉ, ON S'EN REND PAS BIEN COMPTE...

ET FORCÉMENT, AVEC UN TEMPS PAREIL, COMMENT VEUX-TU QU'IL NEIGE?

JOUE!

Inédit © Glaudel/Saïmon.





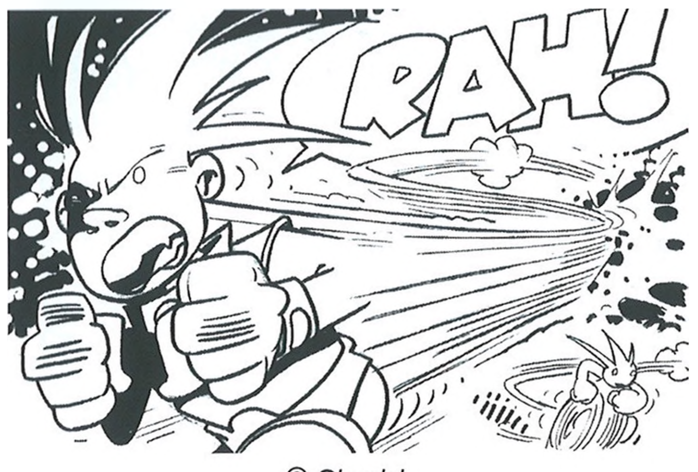

IV - Symboles divers

Onomatopées : pas vraiment dans la même catégorie que les lettrages, même si... Il s'agit d'un véritable **langage interne** à votre BD et à la BD en général ! Vous pourrez, à l'aide de bruits, de sons suggérés avec des **lettrages intégrés au dessin**, donner de l'effet à une situation apparemment tranquille. C'est l'apanage des BD humour à gros-nez, mais aussi très prisé dans les comics et mangas, qui sont très caricaturées finalement. ZIM ! SPLATCH ! WROAAAAAAAAARR ! Cris, pleurs, crissements de pneus et découpage de pizza...



Cartoon onomatopées © Glaudel.

Mouvements : on en a déjà parlé plus haut, mais je préfère insister sur un des outils principaux pour les scènes d'actions BD. Le positionnement des traits et enfilades réclame la plus grande attention et beaucoup de pratique. Il existe des variantes selon les goûts, allant **de la sobriété à la surcharge**, qui donneront le ton de votre BD ! Ces traits répétés peuvent aller jusqu'à remplacer le dessin pour donner un effet de vitesse !



© Glaudel.

Symboles et codes usuels : hormis la célèbre **spirale de Hergé** qui fait courir ses personnages (j'appelle ça « tournicoti » mais bon, chacun dit comme il veut !), on citera les **étoiles autour de la tête** pour symboliser l'étourdissement, les jurons genre **tête de singe / tête de mort / spirale, les explosions et nuages de fumées,** ces derniers pouvant aussi indiquer un effet de course... Essayez donc de les répertorier et aussi d'inventer les vôtres !



© Glaudel.

Mains, visages, yeux... Ce sont les éléments graphiques qui caractérisent le mieux le style d'une BD. Les **yeux de Mickey, de Spirou de Tintin ou d'Astérix** sont reconnaissables entre tous et de même pour les personnages réalistes, style **XIII, Thorgal ou Rahan.** Travaillez donc vos personnages en ce sens et vous aurez plus de chance de susciter l'intérêt de lecteurs...



Uderzo, Franquin, Zep, Midam, Toriyama, Giraud, Disney and co...

Raccourcis : c'est un terme évoquant les caricatures et **simplifications** non seulement utilisées pour les personnages, mais aussi pour l'ensemble d'une situation en BD. Profil d'une scène, **schématisation d'un détail, simplification d'une séquence** permettant de mieux la faire comprendre au lecteur. On en reparle pour la planche définitive...

Autres trucs BD : on peut citer tout ce qui concerne les cases **faites à la main** et non tracées, les **titres** intégrés comme une présentation de Cinéma, **l'abus de cases** comme pour montrer une accélération d'événements, **l'absence de cases,** etc., et surtout **l'ambiance générale** qui va se dégager de votre BD. Ne dit-on pas d'un film ou d'un roman, dès qu'une séquence ou qu'un passage a l'air à la limite de l'invraisemblable, **qu'il fait « Bandes Dessinées »** ? C'est sans doute péjoratif pour dénigrer la qualité d'une œuvre, mais aussi flatteur pour montrer sa créativité !



Inventez vos propres codes et symboles, et essayez de **raconter votre histoire** avec, comme si vous n'aviez jamais connu rien d'autre, et vous serez alors **un vrai « Auteur de BD » !**



Fausse vue arrière voiture >

Vue aérienne sans avion, avec flou... V

Λ *Vue contre-plongée impossible...*

Ci-dessous, perso avant-plan et à l'arrière V

Quelques exemples de raccourcis © Glaudel/Saïmon/Djian.






Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).




Conclusion générale et derniers conseils

Voilà... On a fait le tour de la Bande Dessinée, du moins de la manière d'en réaliser une.

Vous pourrez choisir plus facilement des méthodes, des outils, un scénario ou créer un personnage après tous ces conseils, qu'il faudra cependant évidemment **digérer et expérimenter**.

La BD est un art hybride, avais-je commencé... Et vous vous êtes rendu compte que vous deviez cumuler les compétences de dessinateur, architecte, lettreur, costumier-styliste, historien, mécanicien, animateur, bricoleur, peintre, informaticien, comptable, journaliste et j'en passe.

Mais c'est aussi **un art pratique et pas cher**, où l'on peut montrer une charge de cavalerie ou une attaque de mille vaisseaux pour le prix d'une feuille de papier, de quelques stylos et d'un peu de transpiration !

Vous devrez vous trouver des **méthodes de travail** et assumer ce chemin d'autodidacte décalé.

N'oubliez pas bien sûr de **raconter des histoires**, en textes ou en images ou les deux, car quelquefois la tâche est tellement rude, qu'on en oublie les intentions de départ...

Aussi, je vous conseille, pour **vous concentrer sur l'essentiel**, de trouver des raccourcis pour tracer vos cases, des trucs pour ne pas refaire dix fois le même décor, bref tout ce qui peut ne pas vous abrutir de travail répétitif et rébarbatif. Donc :

- Pour vos cases et bandes, tracez-vous un gabarit tout prêt, scanné et imprimable, que vous pourrez sortir à tout moment, en noir ou bleui pour travailler directement vos dessins sans s'embêter avec des mesures de cases, lassantes avec le temps.
- Pour vos personnages, imprimez des attitudes variées pour ne jamais perdre la ressemblance ou le détail. Pour les décors, partez de photos pour des dessins plus ou moins réalistes (IMPORTANT LA DOCUMENTATION !).
- Mixez l'utilisation de feutres, stylos et porte-plumes. Et n'oubliez pas les collages et produits masquants, cutter et bombe de colle !
- Faites des croquis hors-planche et dépassez de votre case, pour voir si le dessin « tient » en entier !
- Commencez toujours par vos bulles et vos textes, ainsi pas de problèmes de place. Sinon, collez par dessus, en cas d'oubli...
- Sauf peut-être pour des collectionneurs fétichistes, « foutez-vous » des originaux et bidouillez selon le besoin. Une planche est avant tout un document de « travail », fait pour être publié, et seul ce qui est reproduit est important.
- Une bonne histoire, une bonne histoire, et une bonne histoire... La célèbre phrase de Jean Gabin vaut aussi pour la BD. Et un bon découpage, qui s'appelle un scénario...
- Pour le dessin : perspectives, ombres, sens du détail et un bon trait !
- Pour finir, trouvez un bon personnage, et de bons titres...

Et beaucoup de travail, bien sûr...

Bienvenue dans le monde de la Bande Dessinée !



Réalisation et rédaction

Vous venez de terminer l'étude de votre cours, il vous reste maintenant à réaliser les devoirs ou travaux qui permettront à votre professeur de vérifier si vous en avez bien assimilé le contenu.

Dès qu'un devoir ou un travail est achevé, adressez-le immédiatement à la correction, accompagné de la feuille d'en-tête et du sujet. Assemblez bien vos documents ensemble et envoyez-les à l'école (ils vous seront retournés intacts... ne vous inquiétez pas !).

Après correction de votre travail, celui-ci vous sera retourné avec :

- une note sur 20 ;
- une appréciation du professeur, des commentaires, des annotations, des conseils... (Cf. votre « Guide d'accueil et de travail »).

Si vous êtes embarrassé par une question ou un exercice dans un devoir, ou si vous ne comprenez pas la leçon à étudier, adressez au Service Pédagogique l'imprimé « Questions au professeur » sur lequel vous aurez expliqué aussi clairement que possible ce qui vous pose problème. Cet imprimé sera transmis au professeur compétent qui vous adressera **une réponse personnelle**. Passez à un autre devoir ou à un autre cours.

Vous trouverez plusieurs sortes de devoirs selon les cours : QCM, questions, cas concrets, travail pratique... Quelles que soient les questions, la nature du devoir ou des travaux demandés, vous devez rendre votre travail de la manière la plus claire possible pour vos professeurs.

Important

Nous vous invitons à ne pas envoyer en correction plus de 1 ou 2 devoirs à la fois par fascicule, afin que vous puissiez bénéficier des corrections et conseils de vos professeurs. De plus, les devoirs effectués de manière groupée sont souvent moins travaillés, alors prenez le temps nécessaire à leur réalisation.

Bon travail !

L'équipe pédagogique



Questions au professeur - 210LF01CQP

Création d'une BD
La planche dessinée

CADRE À COMPLÉTER

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal ....

Ville ....

Pays ....

N° D'ÉLÈVE :

Envoyez cet imprimé au Service pédagogique :

1 - Complétez bien lisiblement les différents champs ci-dessus.

2 - En posant votre question, soyez aussi précis que possible (numérotez vos questions si il y en a plusieurs).

3 - Indiquez le numéro du devoir et le numéro de l'exercice auxquels se rapporte votre question.
S'il s'agit d'une question plus générale, indiquez la ou les pages concernées du fascicule.

VOTRE QUESTION

....

Voir au verso la réponse de votre professeur »»»





- QUESTIONNAIRE
- GULLIVER
- CORRECTION (COLOMETRIQUE)

Traitement et retouche numérique de l'image



lignes et formations

l'école des métiers créatifs

523LF01C





Traitement et retouche numérique de l'image

Auteur :
Catherine Valaise



Mode d'emploi du cours

Ce cours se présente comme une **succession de leçons**, divisées en différentes parties (Plan détaillé en début de cours).

Suivez le déroulement des leçons, dans l'ordre. Ces leçons se suivent selon une progression logique, par étapes (même si rien ne vous empêche de feuilleter selon votre curiosité comme bon vous semble).

Etudiez-les, c'est-à-dire appropriez-vous les notions essentielles. Chacun sa méthode, **quelques procédés cependant sont relativement sûrs** : prenez des notes, annotez vous-même le cours, faites-vous des fiches pour synthétiser ou regrouper par thèmes ou notions des éléments importants à retenir, et surtout, faites les **exercices autocorrectifs** (dont les corrigés se trouvent en fin de fascicules) et les activités qui vous sont proposées, qui vous permettrons de vous auto-évaluer, de vérifier vos acquis, avant celle de vos professeurs... surtout si vous les faites honnêtement !

> Cf. « Conseils méthodologiques » dans votre *Guide de travail et d'accueil.*

Comment fonctionne le cours ?

Pour vous faciliter l'apprentissage, et aller rapidement à l'essentiel, un **fil conducteur en caractère gras** vous permet deux lectures successives complémentaires. Avant la lecture complète d'une leçon, de ses parties, nous vous encourageons à procéder à une **lecture de découverte** en vous concentrant sur ce qui est imprimé en gras. Sorte de résumé un peu « télégraphique » des idées et des données majeures, qui vous permettra, en seconde lecture, de mieux situer les différents éléments abordés, de mieux les relier entre eux, et de tout simplement comprendre et assimiler plus rapidement !

De petites icônes vous signalent des éléments caractéristiques, qui se détachent du cours en lui-même, pour mieux vous repérer :



Signale les remarques importantes, les points essentiels



Signale les exemples, les modèles, etc.



Signale une idée, une suggestion, pour aller plus loin...



Signale un exercice ou un travail autocorrectif... à vous de jouer !



Sommaire

Introduction

Le traitement et la retouche de l'image numérique sont aujourd'hui bien **ancrés dans les métiers artistiques**, de la photographie au graphisme en passant par l'architecture intérieure, la décoration, l'illustration, etc. Ils permettent en effet de retravailler les images, de les modifier, de les améliorer, de adapter aux différents formats (impression, tirage, web).

Dans ce vaste domaine, un logiciel fait référence : *Photoshop* (édité par *Adobe*®). Aussi, si ce cours vous expliquera assez largement les possibilités du traitement et de la retouche numérique au sens large, il se basera essentiellement sur des exemples tirés de *Photoshop*, pour trois raisons simples : d'une part il s'agit certainement du logiciel que vous rencontrerez le plus souvent, d'autre part il s'agit du plus complet, et enfin, la plupart des autres logiciels s'en sont inspirés (au niveau des outils, des fonctionnalités, etc.).

Tout au long de ces leçons, vous allez donc découvrir les différents outils que *Photoshop* met à votre disposition pour obtenir des images de très grande qualité.

Je me suis attaché, lors de la rédaction de ce cours, à vous proposer une méthode et une logique de travail afin que vous abordiez plus facilement ce merveilleux logiciel. Ainsi, je vais vous livrer, au fil des pages, un certain nombre de mes précieuses astuces, en espérant qu'elles vous feront gagner du temps et vous rendront plus efficace.

Pour tirer le meilleur parti de ce fascicule, prenez le temps de jouer avec tous les outils et d'essayer les différentes options. N'hésitez pas **à approfondir par vous-même les fonctions exposées brièvement** ; ce logiciel étant tellement complet, qu'il est impossible de décrire toutes ses possibilités. Cela fait plus de dix ans que je le pratique et je découvre encore certaines subtilités !

Aussi, je vous encourage très vivement à faire et refaire toutes les manipulations présentées ici ; amusez-vous avec *Photoshop* et n'hésitez pas à explorer les diverses pistes qu'il vous propose. En effet, si la lecture d'un tel cours est instructive et permet de bien débuter rien ne remplace la pratique !

Mais assez parlé ! Il est temps de vous lancer, l'aventure est au bout des doigts...



I - L'image numérique

Les logiciels de traitement et de retouche numérique permettent de créer des images, de les importer à partir d'autres applications graphiques ou de les capturer grâce à un scanner ou un appareil photo numérique.

Quelle que soit la profession créative à laquelle vous vous destinez aujourd'hui, il est important de vous familiariser avec de tels logiciels, permettant la production et la manipulation d'images numériques de bonne qualité, l'utilisation des formats de fichiers différents et le réglage de la résolution et de la taille des images.

A/ Image bitmap et image vectorielle



Les images informatiques se répartissent en deux grandes catégories : les images **bitmap** et les images **vectorielles**.

Les dernières versions de *Photoshop* vous permettent de traiter ces deux types d'images ; ainsi un même fichier peut contenir des calques vectoriels et des calques bitmaps.

Auparavant, les images vectorielles ne pouvaient être traitées que dans d'autres logiciels, du type *Illustrator* (logiciel également édité par *Adobe®*, qui existe toujours et qui reste plus spécialisé dans ce type d'images).

Aussi, pour comprendre les fonctions avancées du logiciel, il est très important de bien faire la distinction entre ces deux types d'images car **leur mode de fonctionnement, leur approche et leur manipulation sont totalement différents.**

• L'image bitmap

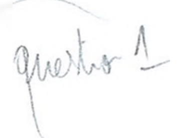
Photoshop et les autres logiciels de retouche d'image génèrent des **images bitmap,** également appelées **images pixellisées** car elles utilisent comme constituant de base **le pixel.**



Le terme bitmap est en fait une contraction des mots anglais « bit » et « mapping » qui signifie « cartographie par points ». Ainsi, une image bitmap est une espèce d'immense canevas composé de milliers de petits carrés colorés, collés les uns aux autres et appelés pixels.

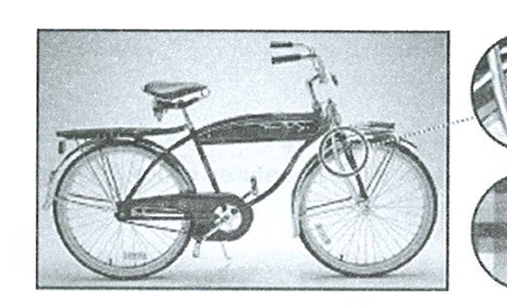
Chaque pixel se caractérise par sa position dans l'image, et contient des informations de couleur et de luminosité. Par exemple, un pneu de bicyclette figurant dans une image bitmap est constitué d'une **mosaïque** de pixels arrangés en cercle.

Aussi lorsqu'on réalise un zoom avec un fort taux d'agrandissement sur une image bitmap, on voit clairement apparaître les pixels qui constituent l'image.









Les contours des images bitmap ont un aspect crénelé et on voit nettement les pixels lorsque le format d'impression est trop grand ou lorsque le facteur d'agrandissement à l'affichage est très élevé.

Les images bitmap sont dépendantes de **la résolution**, ce qui signifie qu'elles contiennent **un certain nombre fixe de pixels**. C'est pour cette raison qu'elles peuvent avoir un aspect dentelé et perdre des détails si on les agrandit ou si on les imprime à basse résolution. Précisons que dès qu'une image est numérisée, que ce soit par le biais d'un scanner, d'un appareil numérique ou sur un support CD, c'est une image bitmap.

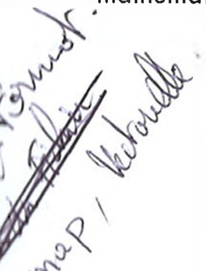
Pour résumer, dès que vous intervenez sur une image avec Photoshop, ce sont en fait les pixels de l'image que vous modifiez en changeant par exemple leur couleur ou leur position ou même en les supprimant.

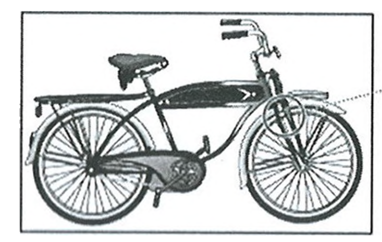


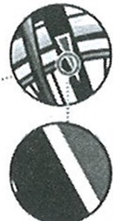
- L'image vectorielle

A la différence des images bitmap, les images vectorielles sont composées de lignes et de courbes définies par des objets mathématiques appelés **vecteurs**, qui décrivent une image par ses caractéristiques géométriques.

Pour reprendre l'exemple précédent, un pneu de bicyclette dans un graphique vectoriel est constitué d'un cercle tracé avec un certain rayon, positionné à un endroit spécifique et rempli d'une couleur particulière. Vous pouvez le déplacer, le redimensionner ou modifier sa couleur sans perdre en qualité car les données mathématiques composant le dessin sont immédiatement recalculées.







Les graphiques vectoriels sont parfaits pour représenter des contours précis, comme dans les logos ou les illustrations. Ils peuvent être imprimés ou affichés avec n'importe quelle résolution sans perte de détail.

Ainsi, les images vectorielles sont **indépendantes de la résolution** : comme elles ne sont pas définies par un nombre fixe de pixels, elles peuvent être mise à n'importe quelle échelle et imprimées avec n'importe quelle résolution sans perte de détail ou de clarté.

Pour cette raison, les images vectorielles sont parfaitement adaptées à la **création de textes, de logos ou de schémas** qui doivent rester très nets à toutes les échelles.

En plus de sa grande capacité à produire et manipuler des images bitmap, *Photoshop* permet également de dessiner et gérer des tracés vectoriels grâce à plusieurs outils, dont notamment l'outil Plume, et à sa Palette Tracés.

Notez toutefois qu'étant donné que les moniteurs d'ordinateur représentent les images en les affichant sur une grille (l'écran étant lui aussi défini par une résolution et un certain nombre de points), **les images vectorielles comme les images bitmap s'affichent à l'écran sous forme de pixels.**

B/ Taille et résolution de l'image

- Définition de la résolution d'une image

Nous venons de voir que la qualité d'une image bitmap dépend de sa résolution. Mais qu'est-ce que cela signifie vraiment ?



La résolution d'une image est le nombre de pixels composant l'image sur une longueur donnée. Elle est généralement mesurée en pixels par pouce (1pouce = 2,54cm), dont l'abréviation est ppp (on parle aussi de dpi, qui signifie en anglais « dot per inch »).

Ainsi, la résolution d'une image détermine sa précision.

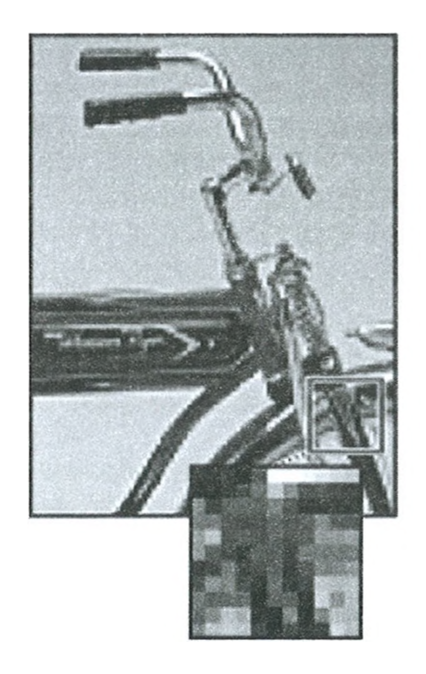
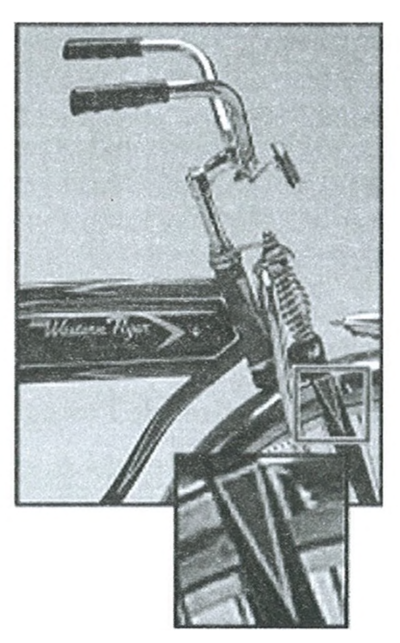
En effet, une image de résolution élevée contient un plus grand nombre de pixels (ces derniers étant par conséquent plus petits) qu'une image de plus basse résolution.

Par exemple, une image de 1 x 1 pouce avec une résolution de 72 ppp contient 5 184 pixels au total (72 pixels de largeur x 72 pixels de hauteur = 5 184). La même image de 1 x 1 pouce avec une résolution de 300 ppp contient 90 000 pixels au total.



Plus il y a de pixels pour définir une image, plus ses détails sont fins et ses transitions de couleur subtiles.

L'utilisation d'une **résolution trop basse** aboutit à une **pixellisation**, c'est-à-dire à une image avec des pixels larges et grossiers. Cependant, l'utilisation d'une **résolution trop élevée** (donc une image avec de nombreux pixels de petite taille) **augmente la taille du fichier** et ralentit l'impression ; de plus, les imprimantes n'ont souvent pas la capacité de reproduire des niveaux de détails très fins. C'est pourquoi il est donc primordial de savoir bien déterminer la résolution d'une image.

Voici une image à 72 ppp et l'autre à 300 ppp et leur agrandissement respectif à 200 %.

- Comment déterminer cette résolution ?

Une des premières choses que vous demande les logiciels de retouche d'image lorsque vous créez un nouveau document, c'est de définir sa résolution (de même lorsque vous allez scanner une image ou prendre une photo numérique, l'appareil - scanner ou appareil photo numérique - vous demandera de choisir sa résolution).

Selon le support sur lequel va être éditée l'image et son mode d'impression, le choix de la résolution va différer.

- **Pour des images destinées au web ou au multimédia,** ou plus généralement destinées à être affichées sur un écran, une résolution de 72 ppp est de mise.

- **Pour des images destinées à une impression à jet d'encre** (c'est-à-dire pour des imprimantes classiques de bureaux), vous pouvez rester dans une fourchette de 150 à 200 ppp.

- **Pour des images destinées à une impression Offset** et exigeant une qualité optimale, on optera toujours pour une résolution de 300 ppp.

Attention ! Compte tenu de ce que nous venons de voir sur la résolution, il ne faut jamais prendre une image sur le web (qui a donc une résolution de 72 ppp) pour la placer dans un document destiné à l'impression (et qui requiert donc une résolution minimale de 150 ppp) ; sinon, vous obtiendrez une photo « pixellisée » !

Ces conseils sur la résolution concernent les nouvelles images que vous allez créer, mais qu'en est-il des autres ? Comment faire si on a besoin d'agrandir une photo pour l'éditer dans une brochure ?

Pour répondre à ces questions, nous allons voir les techniques de **redimensionnement et de rééchantillonnage.**

• Redimensionner ou rééchantillonner…

On a donc parfois besoin de modifier la taille ou la résolution d'une image. Sur *Photoshop*, la commande « Taille de l'image » du menu « Image » vous permet d'une part de connaître la taille et la résolution d'une image existante, et d'autre part de changer ces paramètres. Mais attention ! S'il est effectivement possible de redimensionner une image, il faut savoir qu'on rentre en **terrain miné !**

En effet, lorsque vous demandez à *Photoshop* de **modifier la taille ou la résolution d'une image**, vous lui demander en fait **de modifier le nombre de pixels** définissant l'image ; cette manipulation s'appelle le **rééchantillonnage**.

Si vous diminuez la résolution, vous diminuez en fait le nombre de pixels et l'application va donc devoir en supprimer. Si vous augmentez la résolution, vous augmentez le nombre de pixels et *Photoshop* va donc devoir « inventer » des pixels supplémentaires à partir des valeurs colorimétriques existantes.

Dans les deux cas, le logiciel va opérer un calcul pour déterminer la façon dont les pixels vont être supprimés ou ajoutés. Cette opération de calcul s'appelle **l'interpolation.**

Photoshop propose trois méthodes d'interpolation dans la boîte de dialogue Taille de l'image. C'est l'option bicubique, option par défaut, qui est la meilleure solution.



Le résultat d'un rééchantillonnage est rarement très satisfaisant car il génère souvent de « mauvais » pixels créant un effet de flou et une perte de définition de l'image. C'est pourquoi il est préférable de numériser ou de créer une image à une résolution suffisamment élevée dès le départ.

Ainsi, pour conclure, acceptez le fait que certaines images ne peuvent s'agrandir sans dégâts. La seule alternative est alors de transformer les défauts en effet artistiques ; votre image est floue ? Alors dans ce cas, rendez-la encore plus floue avec le filtre approprié (voir plus loin la partie sur les filtres) !

• La taille ou le « poids » d'un fichier

On vous a peut-être déjà dit, lorsque vous avez voulu envoyer une image par mail : « Mais ce n'est pas possible ! Elle est trop lourde ! ».

Et oui, les images ont aussi « un poids » ! En fait, pour être plus exact, il s'agit de **la taille numérique** d'une image qui est mesurée en kilo-octets (Ko), en méga-octets (Mo) ou en giga-octets (Go).

La taille d'un fichier va dépendre de sa résolution et de sa dimension : plus l'image contient de pixels et plus il y a de données à enregistrer, et donc sa taille numérique sera plus importante, c'est logique ! Aussi, si les images contenant davantage de pixels fournissent un meilleur niveau de détail, elles occupent davantage d'espace disque et sont donc plus longues à imprimer mais également à modifier ; certaines



manipulations dans *Photoshop* peuvent ainsi se trouver énormément ralenties, voire impossibles à effectuer, si vous n'avez pas assez de mémoire sur votre disque dur. C'est pourquoi il est important d'avoir un matériel suffisamment puissant lorsqu'on travaille avec des fichiers bitmap car, en comparaison avec des fichiers vectoriels, ils sont souvent très « lourds ».

C/ Les différents modes colorimétrique d'une image

Photoshop affiche et imprime les images en utilisant des modes colorimétriques spécifiques. Chaque mode repose sur des **modèles établis de description et de reproduction de la couleur.** En plus de déterminer le nombre de couleurs pouvant être affichées dans une image, les modes colorimétriques influent sur le nombre de couches et la taille de fichier d'une image.

Lorsqu'on crée un nouveau document, *Photoshop* vous demande de définir son espace colorimétrique. Comme pour la résolution, ce choix va essentiellement dépendre de l'utilisation finale de votre image. Vous pouvez très facilement changer de mode colorimétrique en allant dans le menu **Image / Mode,** puis en sélectionnant celui qui vous convient. Cependant, cette conversion peut entraîner des variations de couleurs... il est donc préférable bien la définir au début, une fois pour toutes.

• Modèle TSL : Teinte, Saturation, Luminosité

Ce modèle est basé sur la perception des couleurs par l'œil humain dont il décrit trois caractéristiques fondamentales :

- **La teinte** est la couleur réfléchie ou transmise par un objet. En fait, il s'agit de la couleur proprement dite de l'objet (comme rouge, orange ou jaune par exemple). Elle correspond à un emplacement sur la roue chromatique, exprimé par un angle compris entre 0° et 360°.
- **La saturation** désigne l'intensité ou la pureté de la couleur. Elle représente la quantité de gris contenue dans une teinte et s'exprime en pourcentage, de 0% (gris) à 100% (saturation totale).
- **La luminosité** indique la variation d'intensité lumineuse de la couleur. Elle est mesurée en pourcentage de 0 (noir) à 100 (blanc).



On ne peut pas créer et éditer une image en mode TSL dans *Photoshop* : il s'agit juste d'une façon de décrire une couleur plus compréhensible pour l'humain. Car en effet la teinte, la saturation et la luminosité sont des notions plus intuitives et utilisées plus couramment dans la vie de tous les jours pour décrire une couleur que le pourcentage de cyan et de magenta !

C'est pourquoi **c'est le mode par défaut dans Photoshop quand on veut sélectionner une couleur** dans la « Palette Couleur » ou avec le « Sélecteur de couleur ».

• Modèle et mode RVB : Rouge, Vert, Bleu

Ce modèle a été inventé avec les éclairages et est **utilisé pour la vidéo et les moniteurs.** Votre écran, par exemple, crée de la couleur en émettant de la lumière à travers des luminophores rouges, verts et bleus.

En synthèse additive, ces trois composantes (rouge, vert et bleu) portent le nom de couleurs primaires. Lorsqu'elles se chevauchent, elles donnent les couleurs secondaires : cyan, magenta, et jaune. Comme ces trois couleurs primaires combinées donnent du blanc, on les appelle également **couleurs additives.**

Le mode RVB de *Photoshop* utilise le modèle colorimétrique RVB : il attribue à chaque pixel de l'image une valeur d'intensité allant de 0 (noir) à 255 (blanc) pour chacune des trois composantes. Par exemple, une couleur rouge vif peut avoir une valeur R de 246, une valeur V de 20 et une valeur B de 50.

Ainsi, quand les valeurs de R, V et B sont de 255, vous obtenez un blanc pur ; quand elles sont de 0, vous obtenez un noir pur. Quand les valeurs des trois composants sont égales, elles produisent une nuance de gris neutre.



On utilise ce mode lorsqu'on crée des **images destinées à l'écran** (que ce soit pour le web, le multimédia, la télévision...) mais également pour les images qui seront **imprimées sur des imprimantes à jet d'encre ou laser.**

Web RVB

Les images RVB utilisent donc **trois couleurs, ou couches,** pour reproduire jusqu'à 16,7 millions de couleurs à l'écran.

Etant donné que le modèle RVB est utilisé par tous les moniteurs des ordinateurs pour afficher les couleurs, il est activé par défaut pour les nouvelles images dans *Photoshop* si on ne spécifie pas un autre mode. Cela signifie aussi que lorsqu'on travaille dans des modes colorimétriques autres que RVB, comme CMJN par exemple, *Photoshop* utilise temporairement le mode RVB pour l'affichage à l'écran.

- Modèle et mode CMJN : Cyan, Magenta, Jaune, Noir

imprimeur

Le modèle CMJN prend ses origines dans **l'impression.** Il repose sur la qualité d'absorption des couleurs de l'encre imprimée sur le papier. Contrairement au modèle RVB où les nouvelles couleurs sont créées par l'association des trois composantes, le modèle CMJN est en effet fondé sur le fait que les couleurs sont partiellement absorbées lorsque l'encre touche le papier, puis sont ensuite partiellement renvoyées vers nos yeux (synthèse soustractive).

En théorie, le Cyan, le Magenta et le Jaune associés absorbent toute la couleur et devraient produire du noir. C'est pour cette raison qu'on les appelle des **couleurs soustractives.** Mais en pratique, étant donné que toutes les encres d'impression contiennent des impuretés, ces trois couleurs mélangées produisent un marron terne ; aussi, pour contourner ce problème, on ajoute une encre noire (le N de CMJN) afin de produire un noir pur. C'est pourquoi ce mode d'impression est appelé **quadrichromie** (ou quadri).

Dans le mode CMJN de *Photoshop*, **chaque pixel de l'image reçoit un certain pourcentage de chacune des quatre encres.** Aux couleurs les plus claires sont attribués de faibles pourcentages de couleurs d'encre quadri, aux couleurs les plus foncées de plus forts pourcentages. Ainsi, le blanc pur est généré lorsque la valeur des quatre composantes est 0 %.



On utilise ce mode lorsqu'on créé **des images destinées à un imprimeur pour une impression en quadrichromie.**

Les images en CMJN présentent donc **quatre couleurs, ou couches,** et génèrent une séparation des couleurs nécessaire en imprimerie, mais qui ne concerne pas les imprimantes jet d'encre ni même laser.

Les couches d'une image sont en effet comparables aux films utilisés en impression (chaque couche pouvant être comparée à une plaque d'impression, chaque plaque servant à appliquer chaque couche de couleur).

De ce fait, un fichier en CMJN est **plus lourd de 25 %** par rapport au même fichier en RVB car il utilise quatre couches au lieu de trois.

- Modèle et mode L*a*b :

Le modèle colorimétrique L*a*b a été mis au point par la Commission Internationale d'Eclairage (CIE) en 1931 et est établi comme **norme internationale pour la colorimétrie.** En 1976, ce modèle a été affiné et rebaptisé CIE L*a*b.



Peu connu, le modèle Lab n'en est pas moins important car c'est un modèle de définition des couleurs qui a été conçu pour rester **indépendant du périphérique utilisé.** En d'autres termes, il permet de créer des **couleurs homogènes** quel que soit le système utilisé (moniteur, imprimante, ordinateur ou scanner, par exemple) pour créer ou afficher l'image.

Les images L*a*b sont constituées d'une **composante de luminosité** (L) et de **deux composantes chromatiques** : la composante a qui s'étend du vert au rouge et la composante b qui s'étend du bleu au jaune.

Le mode Lab couvre l'ensemble du spectre des couleurs visibles par l'œil humain et englobe donc les espaces RVB et CMJN. Il est utilisé de manière interne par Photoshop pour convertir des images d'un mode à un autre (par exemple pour passer d'une image en RVB à une image en CMJN). Il est également employé pour les images Photo CD.

Pour votre part, vous ne créerez pas d'image en mode L*a*b. Mais par contre, vous aurez recours à ce mode **pour convertir une image couleur en niveaux de gris** : en n'intervenant que sur la couche de luminosité qui contient de meilleures informations de luminosité et de tonalité de l'image, on obtient de meilleurs résultats qu'en passant par le mode Niveaux de gris. Nous verrons cela ensemble dans la leçon sur les corrections chromatiques.

Pour finir, précisons que *Photoshop* possède également des modes de couleurs spécialisées.



- Mode Niveaux de gris

Dans le mode Niveaux de gris, **l'image est en noir et blanc, mais avec toutes les nuances de gris.** Chaque pixel de l'image peut prendre **256 valeurs** qui représentent la luminosité du pixel : la valeur 0 produit du noir et la valeur 255 du blanc, les valeurs intermédiaires correspondant aux différentes nuances de gris.

Les images en Niveaux de gris n'utilisent donc qu'une seule couche de couleur noire mais contenant des informations de luminosité différentes. Par conséquent, elles sont beaucoup plus « légères » et *Photoshop* travaille trois fois plus rapidement qu'avec une image en RVB.

Tous les modes colorimétriques peuvent être convertis en niveaux de gris. Mais dans ce cas, il y a suppression de toutes les informations couleur de l'image, ce qui fait qu'avec la conversion inverse on ne peut plus retrouver l'image en couleur d'origine. Aussi, il est important d'effectuer des sauvegardes au préalable !

• Mode Couleurs indexées

Le mode Couleurs indexées crée **une table qui ne comporte que les couleurs présentes dans l'image traitée.**



Seules 256 couleurs sont possibles. Si l'image comporte plus de 256 couleurs, ce qui est fréquemment le cas, le logiciel utilise les couleurs les plus voisines au risque de modifier sensiblement le résultat !

Ce mode, limité en nombre de couleurs, est essentiellement utilisé pour **des images destinées au web.** Attention toutefois, certains outils de *Photoshop* ne sont plus disponibles quand le document est dans ce mode.

• Mode Bitmap

Attention de ne pas confondre « mode Bitmap » et « image bitmap » !

Une image en mode Bitmap est une image en noir et blanc, sans aucune nuance de gris, et constituée d'une trame de points. Dans une image bitmap, chaque pixel ne peut prendre que deux valeurs : 0 = noir, 1 = blanc.

Seules les images en Niveaux de gris peuvent être converties en mode Bitmap.

Ces fichiers sont très « légers » mais, bien sûr, sans beaucoup de nuances !

D/ L'acquisition d'une image





Il existe différentes sources pour acquérir des images numériques ; les plus courantes sont le scanner, l'appareil photo numérique et le Web.

• Le scanner

Le scanner est certainement le **périphérique d'acquisition d'images le plus répandu.** La qualité toujours croissante de ces périphériques permet actuellement d'obtenir des images numériques de bonne qualité pour un budget très modeste. Précisons toutefois qu'il existe des scanners à documents opaques, et des scanners à films transparents (type diapositive ou négatifs photo). Certains modèles, plus récents, proposent les deux options (le scan à film transparent étant d'une qualité moins bonne que celle des modèles spécialisés).

La plupart des scanneurs utilisent un pilote TWAIN qui doit être installé sur l'ordinateur ; de plus, ils sont souvent livrés avec un logiciel de retouche d'image, en général une version allégée d'un logiciel plus performant, qui peut toutefois vous permettre de bien débuter (*Photoshop Elements* par exemple).

Pour scanner une image :
Si le scanner bénéficie d'une alimentation séparée, il est souvent préférable qu'il soit allumé avant l'ordinateur. Placez ensuite l'image sur la vitre du scanner, comme avec une photocopieuse, et lancez le logiciel du scanner ou *Photoshop*. En effet, il est possible de numériser depuis votre logiciel de retouches si vous avez bien installé le pilote du scanneur (dans Photoshop, il faut aller dans le menu Fichier / Acquérir ou Importer, puis choisir dans le sous-menu le nom du scanner).





Un scan se fait toujours **en deux temps** : on procède d'abord à **une prévisualisation,** afin de définir les zones à numériser et de régler certains paramètres, puis on lance **la numérisation.**

Pour commencer la prévisualisation, cliquez sur le bouton **Aperçu ou Prévisualiser.** Vous avez alors certaines options à définir, comme par exemple le choix de la **résolution,** le **taux d'agrandissement** de l'image, son **mode colorimétrique** (couleur, niveaux de gris, noir et blanc), etc.

Les autres paramètres sont souvent optionnels car ce sont des réglages de luminosité et de contraste qu'il vaut mieux réaliser directement dans le logiciel de retouche d'image.

Ensuite, cliquez sur OK pour numériser votre document ; une fois la numérisation effectuée, votre image apparaît dans le logiciel. Vous pouvez l'enregistrer en faisant Fichier / Enregistrer ou alors CRTL + S.

- L'appareil photo numérique b1

Ce périphérique peut s'avérer très utile car il permet d'avoir un aperçu immédiat des photos et évite l'achat de pellicules. Les photos sont stockées sur des **cartes mémoire,** situées dans l'appareil, du type *Smart Média, Compact Flash, MemoryStick* ou *MMCard.*

On peut transférer les photos sur un ordinateur ou directement vers une imprimante à l'aide, en reliant l'appareil avec :

- une connexion USB, rapide et facile à mettre en oeuvre ;
- une connexion IEEE encore plus rapide ; ces deux connections reliant directement l'appareil photo à l'ordinateur au moyen d'un câble.

Certains appareils possèdent également une sortie V1394HS ou SVHS permettant de les raccorder directement à un téléviseur.

Précisons également qu'il existe des lecteurs de cartes qui permettent de transférer les fichiers directement de la carte de l'appareil photo numérique (que l'on sort donc de l'appareil pour la mettre dans le lecteur) à l'ordinateur sans immobiliser l'appareil photo. Certaines imprimantes en sont elles aussi pourvues.

- Télécharger une image sur le Web b2

Vous pouvez télécharger sur votre disque dur des images de site web, mais attention : les images que vous téléchargez ne sont peut-être pas libres de droits !

Nous vous conseillons de vous connecter sur des sites spécialisés proposant des images totalement libres de droit. Vous pouvez les trouver grâce aux moteurs de recherche en tapant des mots clés comme « images gratuites ».
Pour copier une image provenant d'un site, faites simplement **un clic droit** (ou maintenez enfoncé sous Mac) sur l'image que vous voulez copier. Un menu apparaît : choisissez « Enregistrer l'image sous » ou « Télécharger sur le disque ».

Renommez ensuite l'image et choisissez le dossier dans lequel vous voulez la copier.



II - A la découverte de l'interface

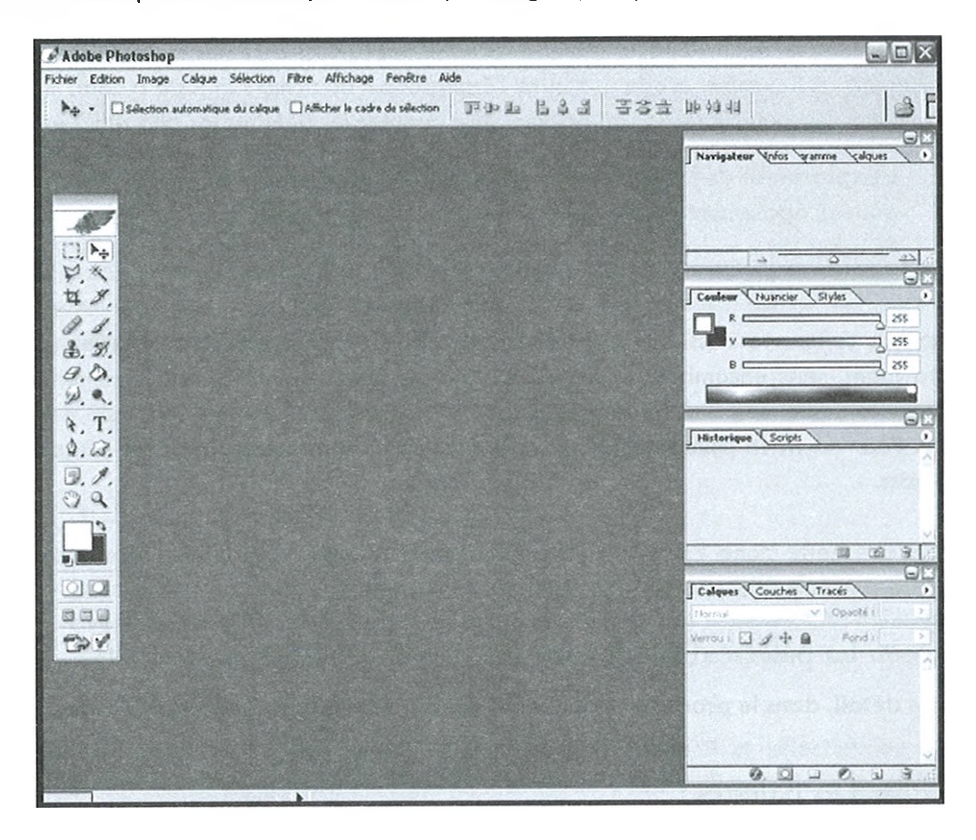
Ca y'est, vous pouvez démarrer votre logiciel de traitement et de retouche d'images si ce n'est déjà fait ! Reprécisons que nous allons, dans ce cours, principalement insister sur Photoshop, qui fait référence en la matière, les outils et fonctions des autres logiciels n'en étant souvent que des déclinaisons ou adaptations.

La fenêtre du logiciel apparaît, présentant plusieurs palettes et différents menus. Nous allons voir maintenant quels sont leurs rôles respectifs et comment ouvrir et enregistrer un document.

A/ La zone de travail

La zone de travail est la fenêtre où s'affiche les menus, la barre d'options, les outils et les palettes.

Tout d'abord, on trouve la barre de titre qui affiche le nom du logiciel, et juste en dessous, la barre des menus (avec les rubriques « Fichier », « Edition », « Image », etc.).



- La barre des menus

Elle renferme plusieurs menus dans lesquels on peut choisir des commandes pour exécuter certaines tâches. **Ces menus sont organisés par sujet** ; par exemple, le menu « Calques » rassemble les commandes associées à la manipulation des calques !





Pour lancer une commande, il existe deux solutions : soit vous cliquez dessus, soit vous pouvez utiliser, pour certaines, par un raccourci clavier affiché à droite de leur nom. Si des commandes sont grisées, c'est qu'elles ne sont pas disponibles ; d'autres présentent une flèche noire à leur côté, signalant l'existence d'un sous-menu.

- La barre d'options

Cette palette, située par défaut en haut de l'écran (juste sous la barre des menus), présente le grand avantage d'être **contextuelle,** c'est-à-dire que son **contenu change en fonction de l'outil utilisé.** Ainsi, elle propose tous les paramètres de l'outil actif mais donne aussi accès à d'autres palettes, comme par exemple la palette des formes lorsqu'un outil de dessin est sélectionné.

Vous pouvez déplacer cette barre d'options n'importe où sur le plan de travail en la saisissant par la poignée située sur son bord gauche.



La poignée située à l'extrémité gauche permet de déplacer la barre. Ensuite, se trouve l'icône de l'outil et les différentes options qu'il propose. Attention, selon l'outil sélectionné, les paramètres peuvent être totalement différents. A l'extrême droite se trouve l'Explorateur de fichiers et juste à côté, le conteneur de palettes (un peu coupé ici) où peuvent être insérées les palettes les plus utilisées.



L'Explorateur de fichiers vous permet d'afficher, d'organiser et d'ouvrir des images. Vous pouvez également l'utiliser pour créer des dossiers, renommer, déplacer et supprimer des fichiers. Vous verrez que sa gestion est assez simple et qu'il peut vite devenir un outil indispensable.

La barre d'options comporte aussi une zone située à droite, le **conteneur de palettes,** qui permet de garder sous la main, sans encombrer l'écran, les palettes que vous utilisez couramment. Pour ajouter une palette dans le conteneur, il suffit d'y faire glisser l'onglet de la palette jusqu'à ce qu'il s'affiche en surbrillance. Pour ouvrir la palette, cliquez sur son onglet ; elle restera affichée jusqu'à ce que vous cliquiez en dehors.

Notez toutefois que cette zone est disponible uniquement lorsque vous utilisez une résolution d'écran supérieure à 800 pixels x 600 pixels.

- La palette d'outils

Nous verrons en détail, dans le prochain chapitre, l'organisation de cette palette et l'utilisation de chaque outil.

- Les palettes



Les palettes vous permettent de **contrôler** et de **modifier les images.** Pour **afficher une palette,** allez dans le **menu Fenêtre** et choisissez son nom (les palettes dont le nom est coché sont affichées sur le plan de travail).

Par défaut, **elles s'affichent par groupes,** les unes sur les autres à droite du plan de travail (par exemple, sur l'image présentant l'ensemble de la zone de travail, vous voyez une palette regroupant « Couleur », « Nuancier » et « Styles » - la deuxième en partant du haut).

Pour afficher une palette au premier plan de son groupe, il suffit de cliquer sur son onglet. Il est également possible de redimensionner certaines palettes en faisant glisser un de leur angle.

Vous pouvez déplacer chaque groupe en cliquant sur la barre de titre bleue. Vous pouvez aussi faire sortir un des onglets en le faisant glisser à l'extérieur (par exemple l'onglet « Couleur »). Il créera ainsi une autre palette, désolidarisée des autres.



Chaque palette propose un menu que l'on peut ouvrir en cliquant sur la **flèche noire,** située dans l'angle supérieur droit.

Parfois, les palettes occupent trop d'espace à l'écran, surtout lorsque vous travaillez sur des images de grande dimension. Vous pouvez facilement les masquer pour libérer de l'espace ; il suffit de cliquer sur leur case de fermeture (à droite pour Mac, et à gauche pour PC).



Vous pouvez déjà vous entraîner à masquer et afficher des palettes afin de pouvoir bien les différencier et de vous familiariser avec chacune.

B/ Ouvrir un document

• Ouvrir une image

Pour ouvrir une image, allez dans le **menu « Fichier »** et choisissez **« Ouvrir »**, ou utilisez l'Explorateur de fichiers en cliquant deux fois sur la vignette du fichier voulu. Vous pouvez également utiliser le raccourci **CTRL + O**, ou encore double cliquer dans la zone grise centrale.

Essayez ces deux méthodes en ouvrant l'image Dune.tif, située dans le dossier Photoshop CS/Exemples (ou n'importe quelle autre image déjà enregistrée sur votre disque dur).

• Faire apparaître les règles et les repères



Pour vous aider à positionner précisément les différents objets dans votre document, vous avez la possibilité d'afficher des **règles** et d'y tirer des **repères**. Ces éléments permettent d'aligner deux images ou deux textes par exemple, d'opérer des découpes précises, etc.

Pour faire apparaître les règles, allez dans le **menu « Affichage »** et sélectionnez **« Afficher les règles »** (pour vérifier l'unité de mesure en vigueur, il suffit de double-cliquer dans les graduations.

Une boîte de dialogue s'ouvre, et vous pouvez choisir l'unité voulue. Si vous travaillez sur une image destinée à l'impression, choisissez le centimètre ; si c'est pour le web, préférez une graduation en pixel).



Vous pouvez également **déplacer le point d'origine des règles** afin de mesurer à partir d'un point spécifique de l'image. Pour cela, placez le pointeur à l'intersection des règles, dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre, et faites-le glisser en diagonale vers l'endroit désiré. Pour rétablir l'origine des règles à son point par défaut, cliquez deux fois dans la case d'intersection.

Les **repères** s'affichent quant à eux sous la forme de lignes **bleues non imprimables.** Vous pouvez les déplacer, les supprimer ou même les masquer. Ils sont généralement légèrement **« magnétiques »**, c'est-à-dire que lorsque vous approcher doucement une image ou un texte d'eux, ils le callent automatiquement.

Pour placer un repère, il suffit de cliquer dans les graduations des règles et, tout en maintenant la souris enfoncée, de glisser le curseur à l'endroit voulu, puis de relâchez le bouton de la souris. Si vous voulez le déplacer, activez l'outil « Déplacement » (le deuxième icône en haut à droite, dans la palette d'outils, ressemblant à une petite flèche), puis pressez sur le repère et faites-le glisser. Pour le supprimer, il suffit juste de l'amener hors du document.

Il se peut que ces repères vous gênent pour bien visualiser votre image et que vous ayez besoin de **les masquer**, sans toutefois les supprimer totalement. Dans ce cas, allez dans le menu « Affichage » et sélectionner l'option « Repères ». Refaites la même démarche pour qu'ils apparaissent de nouveau. Cette commande permet aussi de **les verrouiller** ou de **les placer plus précisément** (à une distance x du bord par exemple).



Entraînez-vous sur l'image Dune.tif à faire apparaître les règles, changer leur point d'origine, leur unité de mesure ; puis tirez des repères horizontaux et verticaux, déplacez-les, masquez-les et affichez-les à nouveau. Supprimez-en quelques uns puis tous en même temps.

- Menu contextuel

Le menu qui apparaît lorsque vous cliquez sur une image avec le **bouton droit de la souris sur PC, ou en faisant CTRL + clic sur Mac**, présente les commandes spécifiques à l'outil actif, à la sélection ou à la palette utilisée.

Cette fonctionnalité est très efficace, car les fonctions qui y sont rassemblées se trouvent souvent éparpillées dans les différents menus de *Photoshop*.



- La palette Historique

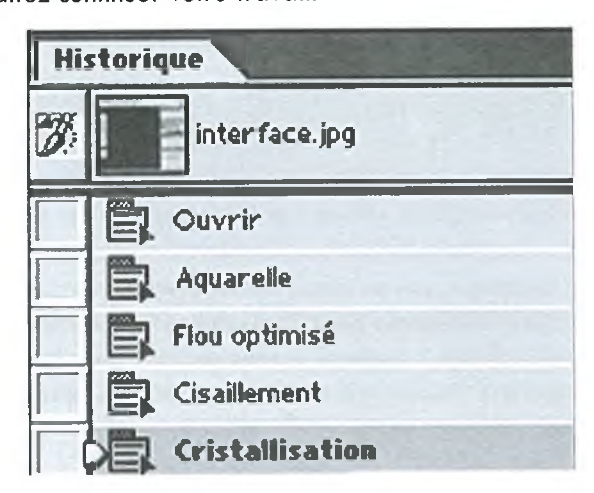
La palette Historique vous permet d'**annuler des opérations effectuées** et de revenir à un état récent de l'image. En effet, chaque fois que vous apportez une modification à une image, le nouvel état de l'image est enregistré dans la palette.

Pour mieux comprendre, nous allons appliquer plusieurs effets à l'image Dune.tif. Pour cela, allez dans le menu Filtres et déroulez les sous-menus afin de choisir un filtre. Appliquez-en plusieurs, vous allez voir que pour la plupart, leur maniement est assez simple.

Allez maintenant dans le menu Fenêtre et affichez la palette Historique : vous constatez que tous les filtres que vous avez appliqués sont répertoriés, le plus récent étant en fin de liste.



Pour effectuer un retour en arrière, il suffit de cliquer sur l'état antérieur à partir du quel vous souhaitez continuer votre travail.



En haut de la palette, un instantané de la version initiale du document est automatiquement enregistré, vous permettant ainsi de revenir à tout moment sur votre image originale. Si vous cliquez sur le nom du premier filtre, l'image apparaît sans les effets des autres filtres. Si vous faites d'autres manipulations, elles s'ajouteront à celle déjà effectuées.

Par défaut, la palette Historique répertorie les vingt états précédents. Les versions plus anciennes sont automatiquement supprimées pour libérer de la mémoire.

Il est également important de savoir que lorsque vous **fermez un document, tous les états** de la dernière séance de travail **sont supprimés.**

• Créer un nouveau document

N'hésitez pas à libérez la zone de travail en fermant les palettes présentes, à l'exception de la palette Calques.

Pour créez un nouveau document, allez dans Fichier / Nouveau (ou alors CTRL + N) ; une nouvelle fenêtre s'ouvre alors.



Nouveau

Nom : Sans titre-1
Paramètre prédéfini : Personnalisé
Largeur : 300 pixels
Hauteur : 200 pixels
Résolution : 72 pixels/pouce
Mode colorimétrique : Couleurs RVB 8 bits
Contenu de l'arrière-plan : Transparent
Avancé

OK
Annuler
Enregistrer le paramètre prédéfini...
Supprimer le paramètre prédéfini...

Taille de l'image :
175,8 Ko

Si vous choisissez « personnalisé » comme paramètre prédéfini, cela vous permet de définir précisément la largeur et la hauteur de votre document, soit en pixel, soit en centimètres si le document est destiné à être imprimé. Rentrez ensuite une valeur adéquate pour la résolution et sélectionnez un mode colorimétrique. Pour commencer, préférez plutôt « Blanc » comme contenu de l'Arrière-plan ; en fait, cela correspond à la couleur de votre fond. Une fois que tous vos paramètres sont effectués, cliquez sur OK pour créer votre document vierge.

• Enregistrement et formats de fichier

Pour enregistrer votre document, choisissez Fichier / Enregistrer (ou CTRL+S). Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, choisissez le dossier requis et saisissez le nom du fichier. Le menu déroulant de l'option « Format » vous propose des **formats différent.** Cette opération est importante : en effet, il est essentiel de bien connaître les différents formats et leurs utilisations.

Pour préserver toutes les fonctionnalités du logiciel dans une image traitée (calques, effets, masques, styles, etc.), il faut toujours **enregistrer une copie au format PSD** (.psd) qui est le **format natif** de *Photoshop*. Ainsi, votre image **gardera ses différents calques** et vous pourrez la retoucher facilement.



Autrement dit, tant que votre image n'est pas définitive (c'est-à-dire qu'elle doit encore être travaillée sur *Photoshop*), il faut l'enregistrer en format PSD. Ensuite, quand elle est finie, vous pouvez l'enregistrer, selon sa destination, sous d'autres formats (TIF, JPEG, GIF, etc.)

Si format PSD permet de retoucher son image, il est par contre loin d'être universel, et la plupart des logiciels ne peuvent pas le lire. Aussi, si on veut exporter son image vers d'autres applications, il faut **« l'aplatir », c'est-à-dire de fusionner tous les calques entre eux.** L'image redevient alors « classique », et enregistrable dans le format de son choix, mais elle ne présente plus tous ses calques (ils sont tous fusionnés en un seul).



Le choix du format final de fichier dépend de la destination de votre document ; si l'image est destinée à être placée dans un programme de mise en page ou à être imprimée, les formats EPS et TIFF sont requis. Si l'image est destinée au web, elle doit être enregistrée au format JPEG, GIF ou PNG.



III - La présentation des outils

Tous les outils de *Photoshop* sont regroupés dans **la palette d'outils**, appelée aussi **barre d'outils ou boîte à outils.** C'est dans cette boîte à outils que se concentre l'essentiel de vos activités. Il est important de bien en maîtriser l'emploi car vous y gagnerez en productivité ; en effet, à quoi bon travailler vite si on doit perdre du temps à chercher ses outils et leurs fonctionnements ? Aussi, dans ce chapitre, vous sont présentés succinctement les différents outils et leurs spécificités. Nous verrons plus en détail, au fil des autres leçons, leur manipulation.

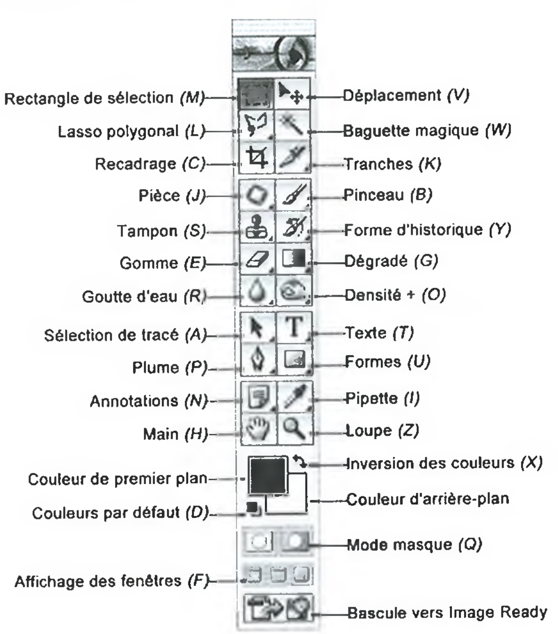
Précisons avant de commencer que **les images d'outils que vous verrez présentés dans ce cours ne sont peut-être pas celles qui désigneront ces mêmes outils chez vous** : en effet, les icônes dépendent de la version du logiciel, et de l'environnement de travail (Mac ou PC). L'essentiel n'est donc pas de les retenir par cœur leur forme, mais plutôt de bien comprendre leur utilité. Par défaut, lorsqu'on démarre le logiciel, **la palette d'outils se trouve à gauche de l'écran**, mais vous pouvez la **déplacer** en cliquant sur sa barre de titre et la faire glisser n'importe où dans le plan de travail.

Cette palette est **le seul point d'accès aux outils** mais il est parfois nécessaire de la masquer pour libérer la zone de travail ; pour ce faire, vous avez deux possibilités :

- choisissez Fenêtre > Outils. Dans le menu, une coche indique que la commande est affichée. Cliquez dessus pour la désactiver. Recliquez pour l'activer de nouveau et faire réapparaître la palette d'outils.
- la méthode la plus simple est d'appuyer sur la touche Tabulation (« Tab », située à gauche de votre clavier). Tapez à nouveau sur cette touche pour faire réapparaître la palette. Cette méthode a l'avantage de faire disparaître toute barre d'outil de l'image, ce qui en permet un meilleur aperçu.

A/ La palette d'outils

Observons maintenant de plus près cette boîte à outils :







Nous pouvons constater que **les outils sont regroupés en quatre familles** distinctes qui définissent leur fonction. D'une manière générale, nous pouvons dire que :

- le 1er groupe rassemble **les outils de sélection** servant à délimiter des zones de l'image pour appliquer des effets ;
- dans le 2ème groupe, nous trouvons **les outils de dessin et de retouche** permettant de dessiner, de peindre ou de gommer..., bref de transformer certains pixels de l'image ;
- dans le 3ème groupe, ce sont **les outils vectoriels** qui permettent de dessiner des tracés et des formes ainsi que de créer du texte ;
- et enfin la dernière section présente **les outils de navigation** servant à se déplacer dans l'image, à régler le grossissement de l'affichage et à échantillonner des couleurs.

Pour sélectionner un outil, il suffit de cliquez sur son icône dans la palette d'outils. L'outil sélectionné reste actif jusqu'à la sélection d'un autre outil.

Presque tous les outils sont accessibles via un raccourci clavier (indiqué ici entre parenthèses). A titre d'exemple, la touche L sert à sélectionner le Lasso. Si vous ignorez le raccourci clavier d'un outil, placez le pointeur de la souris sur son icône afin de faire apparaître une info-bulle indiquant le nom de l'outil et sa lettre correspondante sur le clavier.

Certains outils sont masqués et sont signalés par des flèches noires. En effet, vous pouvez constater que certains outils affichent un petit triangle noir dans le coin inférieur droit, signalant ainsi la présence **d'outils complémentaires.**

Pour afficher ces outils masqués, cliquez sur un outil présentant un triangle noir et maintenez le bouton de la souris enfoncé quelques secondes afin de découvrir les autres outils associés à cette icône. Pour **sélectionnez un de ces outils masqués,** vous disposez de plusieurs possibilités :

- faites glisser le pointeur sur l'outil recherché puis relâchez le bouton de la souris ;
- ou enfoncez la touche Alt (Windows) ou Option (Macintosh) et cliquez sur l'outil dans la palette d'outils. Chaque clic sélectionne l'outil masqué suivant dans la palette concernée.
- ou encore, enfoncez la touche Maj et appuyez sur la touche de raccourci de l'outil autant de fois que nécessaire pour faire apparaître l'outil à sélectionner.

Nous allons maintenant voir de plus près tous les outils de *Photoshop* et leurs fonctions premières. Commençons par la section des outils de sélection.



B/ Les outils de sélection

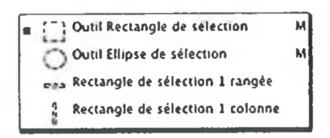
On distingue **huit outils de sélection** qui se répartissent en **trois catégories** : les sélections de forme géométrique, les sélections de forme libre avec le lasso et ses variantes, et les sélections obtenues d'après la couleur d'un pixel avec la baguette magique.

Ces trois groupes partagent cette section avec d'autres outils permettant de déplacer des éléments, de recadrer des images et de créer des tranches pour les images destinées au web.




• Les outils de sélection géométrique

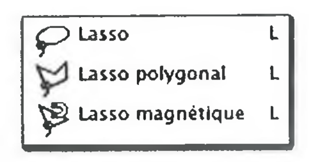
Vous disposez des quatre outils suivants pour tracer une sélection de forme simple :



- **Le Rectangle :** pour délimiter une sélection rectangulaire avec ou sans proportions imposées (possibilité de faire un carré).
- **L'Ellipse :** pour délimiter une sélection en ellipse avec ou sans contrainte de taille (possibilité de faire un cercle).
- **La Rangée :** pour délimiter une sélection de 1 pixel de haut.
- **La Colonne :** pour délimiter une sélection de 1 pixel de large.

• Les outils de sélection de forme libre ou la famille du lasso

Ces outils vous permettent de définir vous-même les zones à sélectionner.



- **Le Lasso :** il permet d'effectuer une sélection à main levée comme si on dessinait avec un crayon. Il reste actif tant que vous maintenez le bouton de votre souris enfoncé ; et il referme la sélection dès que vous le lâchez.
- **Le Lasso polygonal :** il permet de créer une sélection polygonale par clics successifs afin de tracer plusieurs segments de droite. Pour refermer la sélection, il suffit soit de revenir faire un clic au point de départ, soit de faire deux clics successifs.
- **Le Lasso magnétique :** il permet de créer une sélection à main levée avec reconnaissance automatique du contour de la zone sélectionnée selon les différences de couleurs (ces données étant paramétrables).

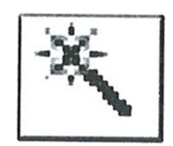
Avec ces deux derniers lassos, il est possible de revenir en arrière et de supprimer les derniers points du de la sélection, simplement en appuyant sur la touche « Suppr ».

• La Baguette magique

Contrairement aux autres outils de sélection vus précédemment, la baguette magique permet de **sélectionner une zone d'une image en fonction de sa couleur sans avoir à tracer son contour.**

Ainsi, si vous cliquez sur un pixel rouge, elle inclura à la sélection tous les pixels adjacents de couleur rouge ou proche du rouge, selon la tolérance spécifiée (la tolérance, qui se règle dans la barre d'option, permet de définir la gamme de couleurs des pixels à sélectionner).
La baguette magique sera un outil bien adapté si vous souhaitez sélectionner une partie de votre image qui présente une couleur, une teinte ou une intensité relativement uniforme et bien différenciable du reste de l'image, comme par exemple un ballon rouge flottant sur l'eau très bleue d'une piscine.





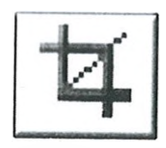
• L'outil Déplacement

Il permet le déplacement du contenu des sélections, des repères, des calques image et des calques de texte.



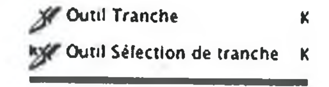
• Le Recadrage

Il permet de supprimer des parties indésirables de l'image comme avec un massicot. Le recadrage peut s'effectuer avec ou sans contrainte de proportions, de taille et de résolution.



Une autre manière de recadrer une image est de faire une sélection avec le rectangle de sélection, et de cliquer sur le menu « Image », puis sur « Recadrer ».

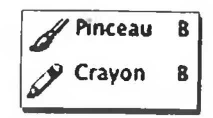
• Les outils de découpe pour le web



- **L'outil Tranche :** il est utilisé pour découper une image destinée au web en plusieurs morceaux afin de permettre des réglages d'exportation différents d'une section à l'autre.
- **L'outil Sélection de tranche :** cet outil permet de sélectionner la tranche que l'on souhaite active.

C/ Les outils de dessin et de retouche

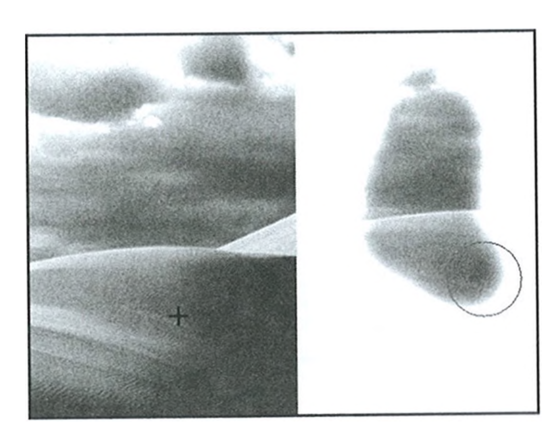
• Les outils de dessin



- **Le Pinceau :** comme son nom l'indique, il s'utilise comme un pinceau afin de produire des dessins à main levée, avec des bords plus ou moins flous. L'épaisseur du trait, l'opacité, le débit de peinture... sont paramétrables via la barre d'options de l'outil.
- **Le Crayon :** il a la même fonction que le pinceau mais avec des bords nets.

• Les outils de clonage

- Le Tampon de duplication : il permet le clonage des pixels d'une zone sur une autre partie du document ou même sur une autre image.



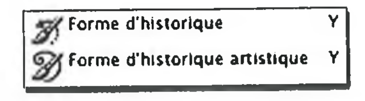
Un exemple d'utilisation du tampon : une zone a été sélectionnée à gauche de l'image, en maintenant la touche ALT enfoncée et en cliquant. Ensuite, cette même zone est dupliquée sur la partie droite en maintenant la souris enfoncée et en déplaçant son curseur.

- **Le Tampon de motif** : il permet l'application d'un motif prédéfini ou personnalisé sur la zone où vous l'appliquez.

• Les outils de nettoyage

- **Le Correcteur :** il fonctionne comme son cousin le tampon, mais en préservant la luminosité de la zone traitée.
- **La Pièce :** cet outil fonctionne en deux étapes : sélection de la zone à corriger puis glissement sur la zone dont on souhaite copier la texture avec intégration de la luminosité et du contraste.
- **L'outil Remplacement de couleur :** en plus de la suppression des yeux rouges, il permet de coloriser une partie d'image sans en perdre le modelé.

• Les outils Forme d'historique

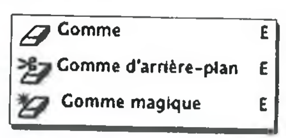


- **L'outil Forme d'historique :** il permet de dessiner et faire apparaître un état antérieur de l'image, préalablement sélectionné dans la palette Historique.

- **L'outil Forme d'historique artistique :** il effectue un mélange entre l'état actuel d'une image et un état sélectionné dans la palette Historique.

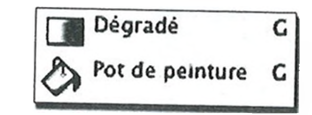


• La famille des gommes :



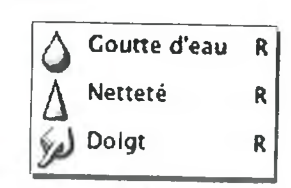
- **La Gomme :** elle efface plus ou moins les pixels d'un calque pour le rendre transparent. Son opacité se règle dans la barre d'option)
- **La Gomme d'arrière-plan :** elle est plus sélective que la gomme.
- **La Gomme magique :** elle efface tous les pixels similaires à ceux sélectionnés comme référence.

• Les outils de colorisation

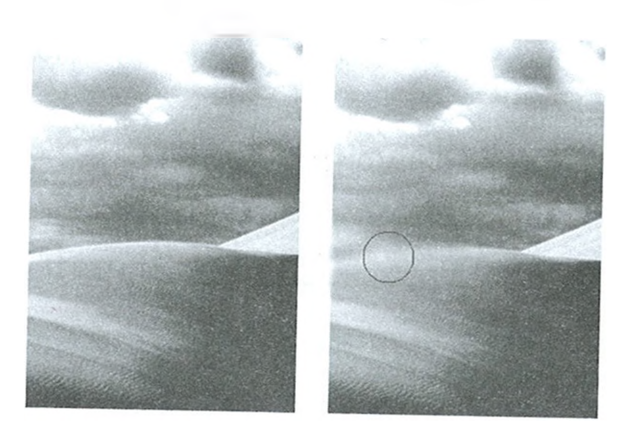


- **Le Dégradé :** il permet la réalisation de différents types de dégradés (linéaire, circulaire...).
- **Le Pot de peinture :** il remplit une sélection ou un calque avec une couleur uniforme à définir.

• Les outils de retouche



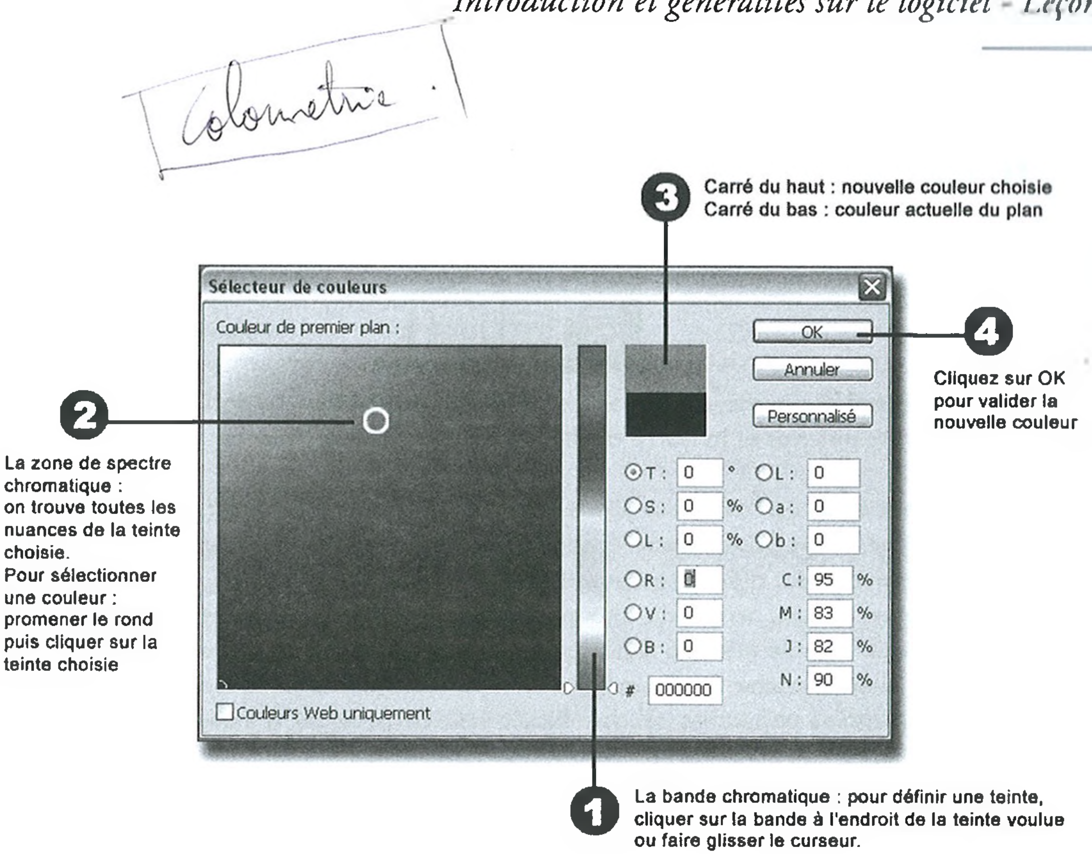
- **La Goutte d'eau :** elle crée un effet de flou sur une zone de l'image. Elle peut donc être utile quand on veut adoucir certaines parties d'une image, très pixellisées par exemple.



La goutte d'eau permet de définir précisément certaines zones de flou.

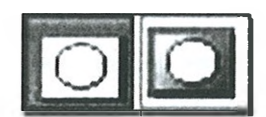
- **L'outil Netteté :** il a un effet inverse ; le contraste entre les couleurs est augmenté.
- **Le Doigt :** il adoucit certaines zones d'une image en mélangeant les couleurs localement, comme vous le feriez avec votre doigt sur du pastel ou de la peinture.

Colorimétrie



La partie droite de la fenêtre comporte donc des cases numériques dans lesquelles vous pouvez rentrer vos propres valeurs afin d'obtenir très précisément une couleur selon le mode colorimétrique choisie. Par exemple, pour obtenir un blanc pur en mode CMJN, tapez 0 dans chaque case ; vous pouvez constater que la couleur blanche s'affiche dans le carré du haut et que dans les cases du mode RVB par exemple, les valeurs correspondant à la couleur blanche (255 dans les trois cases) s'affichent également.

G/ Les modes d'édition des sélections



Photoshop possède deux façons de travailler les sélections ; les icônes « mode de sélection » permettent de passer de l'une à l'autre. Nous verrons cela plus en détail dans les prochains chapitres, mais il est déjà important de retenir que :

- **le mode standard** (l'icône à gauche) est l'option par défaut. Les sélections se réalisent et se travaillent de façon classique, c'est-à-dire avec les outils de sélection vus précédemment (le rectangle, l'ovale, le lasso...) ;
- **le mode masque** (à droite) permet de **réaliser des sélections avec les outils de dessin** ; le plus souvent c'est le pinceau qui est utilisé.

Ainsi, le principe du masque consiste à peindre avec une couleur une zone de l'image que l'on veut sélectionner. Ensuite, en réactivant le mode standard, ces zones colorées sont transformées en sélection.



H/ L'affichage des fenêtres

Photoshop vous propose trois modes différents de présentation d'un document, vous permettant ainsi de changer l'aspect de l'écran.



- **le mode Standard**, à gauche, est le mode d'affichage par défaut. Le document est placé dans une fenêtre avec les palettes et la barre d'outils ; il est possible de visualiser plusieurs documents à la fois.
- **la fenêtre Plein écran** est l'icône du milieu : cette option permet à la fenêtre du document d'occuper tout l'écran. Une partie grise entoure l'image selon son taux d'agrandissement. L'image est centrée sur l'écran et on ne peut afficher qu'un seul document à la fois.
- **l'option Pleine image**, icône de droite, affiche l'image sur un fond noir et la barre des menus disparaît. C'est le mode à choisir pour faire une présentation à un client ou pour montrer des photos : rien ne cache le document si ce n'est les palettes et la barre d'options des outils, qui disparaissent en tapant la touche Tabulation. En pressant à nouveau cette touche, elles réapparaîtront.



Lorsque vous cliquez sur un outil d'affichage pour modifier le mode d'affichage du Logiciel, vous devez ensuite cliquer sur le bouton Affichage standard pour retrouver l'espace de travail par défaut.

I/ La bascule vers Image Ready

Enfin, la dernière icône de la palette d'outils vous permet, comme son nom l'indique, de basculer l'image sur laquelle vous avez travaillé dans *Image Ready* en vue d'édition pour le web.

Image Ready est un logiciel permettant d'ajouter des fonctionnalités perfectionnées pour le web.

Comme *Photoshop* peut servir aussi à préparer des images pour le web, ces deux logiciels sont conçus pour fonctionner ensemble et partagent de nombreuses. Il est donc très facile de passer d'une application à l'autre pendant votre travail, mais les deux programmes peuvent toutefois être ouverts indépendamment l'un de l'autre.

- **Echantillonnage de couleur :** il permet de poser différentes pipettes sur l'image avec affichage simultané des données lues.
- **L'outil Mesure :** il sert à indiquer des distances séparant deux points ou deux zones de l'image. Ces informations sont visibles dans la palette « Informations » que vous pouvez afficher en cliquant dans le menu « fenêtre ».

• La Main



Quand l'image est affichée à un fort taux de grandissement et qu'elle n'apparaît donc plus en entier à l'écran, la main permet de faire défiler l'image de manière à atteindre la zone souhaitée. Elle est donc **un outil de déplacement.** Si l'image tient dans la fenêtre, l'outil Main ne produit aucun effet lorsqu'on le fait glisser sur l'image.



Une astuce : pour activer provisoirement la main lorsque l'on utilise un autre outil, il suffit d'appuyer sur la **barre d'espace** du clavier.

• La Loupe

Egalement appelé « zoom », cet outil permet de **modifier le facteur de grossissement** de la vue d'une image.

Pour agrandir le taux d'affichage de l'image, sélectionnez l'outil Loupe et cliquez sur un point de l'image ; chaque clic accroît le grossissement par palier de 100%, jusqu'au facteur maximal de 1600%. Pour opérer un zoom arrière, il suffit de répéter l'opération en maintenant la touche ALT enfoncée : la Loupe + se transforme en Loupe -.

L'endroit où vous cliquez est utilisé comme centre de la vue réduite ou agrandie de l'image. L'opération équivaut à rapprocher ou à éloigner l'image : **seule la vue qu'en a l'utilisateur est modifiée, l'image elle-même reste inchangée.**

Le facteur d'agrandissement de l'image est indiqué dans la barre de titre et dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de *Photoshop*.



Encore quelques raccourcis bien utile :

- Pour effectuer un « zoom avant » quand on utilise un autre outil, pressez les touches **CTRL + barre d'espace.**
- La combinaison des touches **ALT + barre d'espace** permet un « zoom arrière » lorsqu'un autre outil est activé.
- Sur PC, on peut aussi utiliser la molette de la souris.
- Notez qu'un double-clic sur l'icône Loupe dans la boîte à outils remet l'affichage à 100%, ce qui correspond à la taille réelle des pixels.



F/ Les cases de couleurs

On peut distinguer quatre parties dans la zone des couleurs de la palette d'outils.

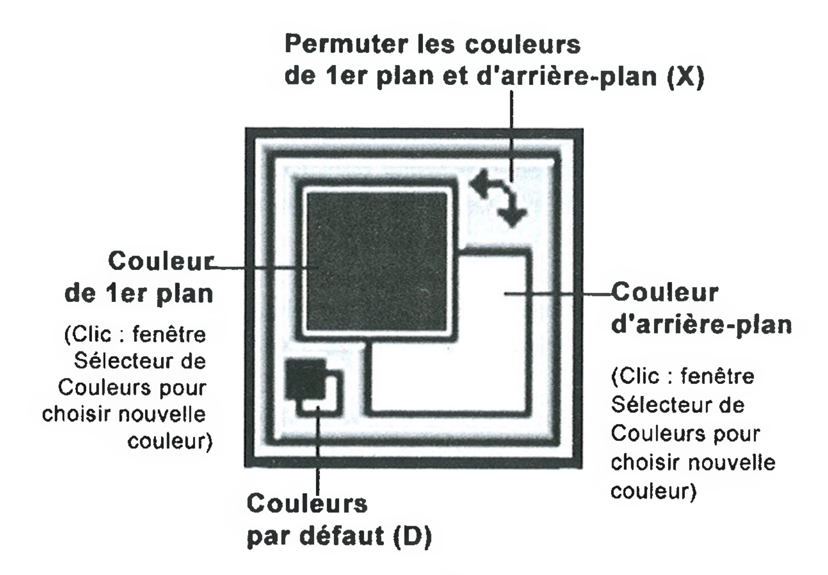
Tout d'abord, nous voyons **deux carrés l'un sur l'autre :**

- la case en haut à gauche, noire par défaut, correspond à la **couleur active de premier plan**. C'est cette couleur qui est utilisée lorsque vous manipulez des outils comme le pot de peinture, le pinceau ou le crayon ;
- la case en bas à droite, blanche par défaut, correspond à la **couleur d'arrière-plan**. Elle sert lors d'un effacement avec la gomme par exemple ou la touche Efface.

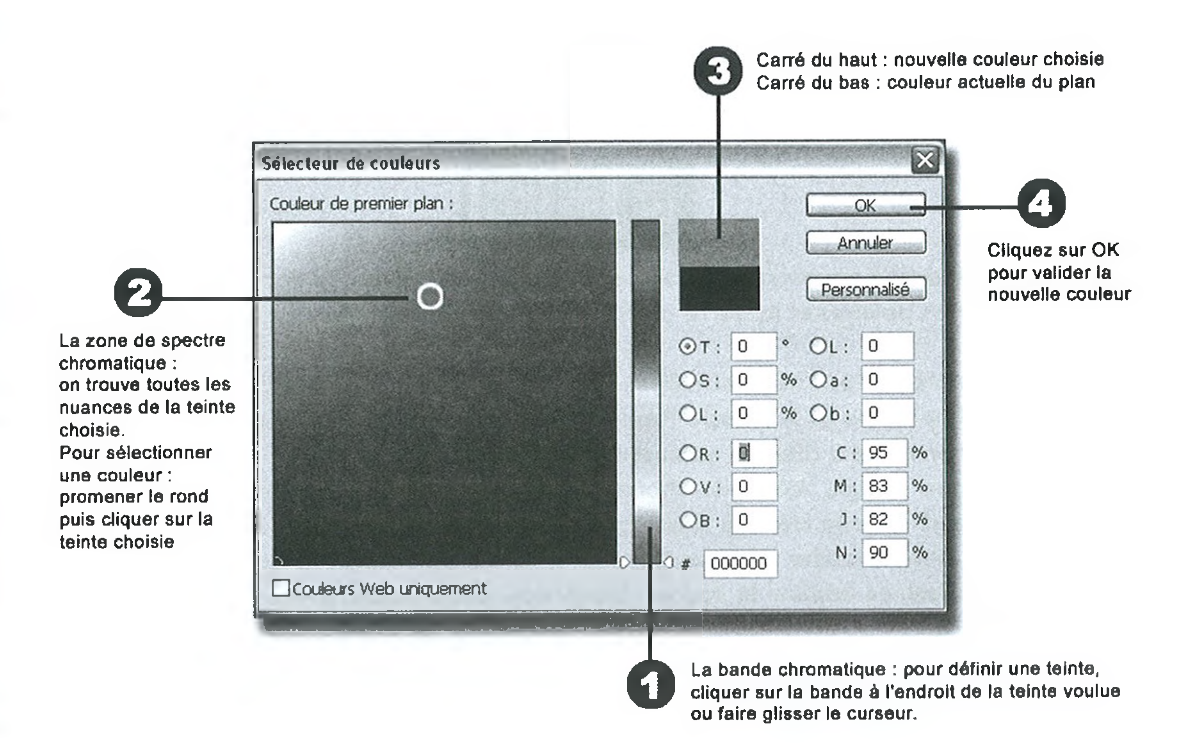
L'inversion des couleurs : on peut intervertir à tout moment les couleurs de premier et d'arrière-plan en cliquant sur la **double flèche**, en haut à droite. On peut aussi taper la lettre X qui est le raccourci clavier de cette commande.

Ainsi, vous disposez de deux couleurs différentes à portée de main !

Les couleurs par défaut : en bas à droite, se trouvent deux petits carrés l'un sur l'autre : un clic sur cette icône a pour effet de réafficher les couleurs par défaut, qui sont le noir en premier plan et le blanc en arrière plan. On peut aussi taper la lettre D.

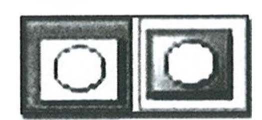


Vous pouvez **définir de nouvelles couleurs** de premier et d'arrière-plan en cliquant sur leur case respective. Une nouvelle fenêtre s'ouvre : c'est le **sélecteur de couleurs.** Comme vous l'indique l'image ci-dessous, plusieurs modes de sélections sont proposés : soit une sélection directe en choisissant dans un dégradé, soit une sélection précise (RVB, CMJN, LAB ou TSL).



La partie droite de la fenêtre comporte donc des cases numériques dans lesquelles vous pouvez rentrer vos propres valeurs afin d'obtenir très précisément une couleur selon le mode colorimétrique choisie. Par exemple, pour obtenir un blanc pur en mode CMJN, tapez 0 dans chaque case ; vous pouvez constater que la couleur blanche s'affiche dans le carré du haut et que dans les cases du mode RVB par exemple, les valeurs correspondant à la couleur blanche (255 dans les trois cases) s'affichent également.

G/ Les modes d'édition des sélections



Photoshop possède deux façons de travailler les sélections ; les icônes « mode de sélection » permettent de passer de l'une à l'autre. Nous verrons cela plus en détail dans les prochains chapitres, mais il est déjà important de retenir que :

- **le mode standard** (l'icône à gauche) est l'option par défaut. Les sélections se réalisent et se travaillent de façon classique, c'est-à-dire avec les outils de sélection vus précédemment (le rectangle, l'ovale, le lasso...) ;
- **le mode masque** (à droite) permet de **réaliser des sélections avec les outils de dessin** ; le plus souvent c'est le pinceau qui est utilisé.

Ainsi, le principe du masque consiste à peindre avec une couleur une zone de l'image que l'on veut sélectionner. Ensuite, en réactivant le mode standard, ces zones colorées sont transformées en sélection.



H/ L'affichage des fenêtres

Photoshop vous propose trois modes différents de présentation d'un document, vous permettant ainsi de changer l'aspect de l'écran.

- **le mode Standard**, à gauche, est le mode d'affichage par défaut. Le document est placé dans une fenêtre avec les palettes et la barre d'outils ; il est possible de visualiser plusieurs documents à la fois.
- **la fenêtre Plein écran** est l'icône du milieu : cette option permet à la fenêtre du document d'occuper tout l'écran. Une partie grise entoure l'image selon son taux d'agrandissement. L'image est centrée sur l'écran et on ne peut afficher qu'un seul document à la fois.
- **l'option Pleine image**, icône de droite, affiche l'image sur un fond noir et la barre des menus disparaît. C'est le mode à choisir pour faire une présentation à un client ou pour montrer des photos : rien ne cache le document si ce n'est les palettes et la barre d'options des outils, qui disparaissent en tapant la touche Tabulation. En pressant à nouveau cette touche, elles réapparaîtront.



Lorsque vous cliquez sur un outil d'affichage pour modifier le mode d'affichage du Logiciel, vous devez ensuite cliquer sur le bouton Affichage standard pour retrouver l'espace de travail par défaut.

I/ La bascule vers Image Ready

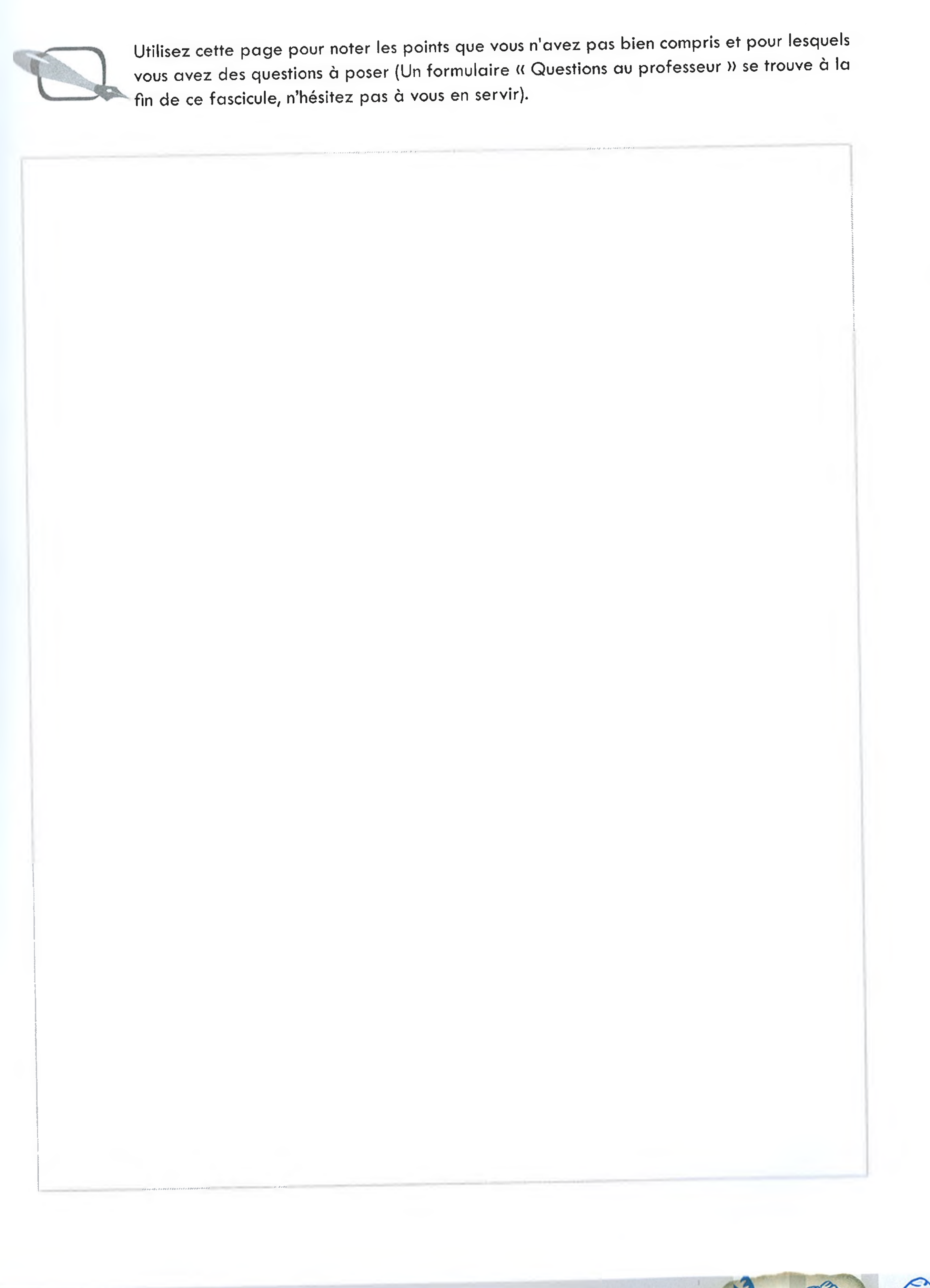
Enfin, la dernière icône de la palette d'outils vous permet, comme son nom l'indique, de basculer l'image sur laquelle vous avez travaillé dans *Image Ready* en vue d'édition pour le web.

Image Ready est un logiciel permettant d'ajouter des fonctionnalités perfectionnées pour le web.

Comme *Photoshop* peut servir aussi à préparer des images pour le web, ces deux logiciels sont conçus pour fonctionner ensemble et partagent de nombreuses. Il est donc très facile de passer d'une application à l'autre pendant votre travail, mais les deux programmes peuvent toutefois être ouverts indépendamment l'un de l'autre.

Notes personnelles

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



I - Pourquoi et comment créer des sélections ?

Il est essentiel de **savoir réaliser différents types de formes avec les outils de sélection,** afin de tirer le maximum de *Photoshop.* En d'autres termes, il est nécessaire de connaître ces manipulations de base avant d'aller plus loin dans l'utilisation de ce logiciel.

A/ Pourquoi créer des sélections ?

Les sélections sont un des principes de base de *Photoshop.* En effet, si vous voulez **modifier une zone particulière d'une image** (pour, par exemple, l'éclaircir ou l'assombrir, ou modifier la couleur ou encore lui attribuer un filtre) vous allez devoir d'abord la sélectionner, c'est-à-dire **délimiter la portion sur laquelle vous voulez agir.**

Des éléments d'une photo peuvent également être sélectionnés, soit dans le but de les détourer (c'est-à-dire de les isoler de leur fond), soit de les coller dans une autre image afin de créer un photomontage.



Ainsi, **dès que vous avez réalisé une sélection, toute action (filtre, couleur, copie...)** ne **s'applique qu'aux pixels contenus à l'intérieur de cette zone** et ceci tant que l'on a pas désélectionné. C'est l'une des premières fonctions des sélections : **isoler des zones ou des objets au sein des images.**

Mais on peut également créer une sélection, non plus cette fois pour isoler une partie d'une image, mais simplement pour dessiner une forme afin de la remplir d'une couleur ou d'une texture : c'est ainsi que vous allez pouvoir créer des boutons pour une page web ou bien un simple bandeau de couleur dans une affiche.



Nous venons de voir que lorsqu'une sélection est créée, toutes les actions que l'on effectue n'affectent que l'intérieur de la sélection. Si cet intérêt est d'une importance majeure, il constitue également une source d'erreurs fréquente lors de vos manipulations dans *Photoshop.* En effet, **si lors de vos manipulations, un outil ne semble plus fonctionner, il y a de grande chance pour que vous ayez une sélection active quelque part dans l'image !**

Dans ce cas, pour **désélectionnez la zone,** allez dans le **menu Sélection** / *Déselectionner* ou utilisez le raccourci clavier **CTRL + D** (ou Pomme + D sur MAC) et réessayez votre outil.

B/ Création de sélections

Nous avons vu dans la leçon précédente que *Photoshop* possède plusieurs outils permettant d'opérer des sélections. D'une manière générale, nous pouvons distinguer deux façons de réaliser des sélections : en **délimitant soi-même son contour ou en ciblant des zones colorées.**



Quel que soit la manière dont elle a été créée, une sélection se reconnaît toujours à son contour clignotant en pointillé.

Mais assez parlé et passons maintenant à l'action ! Il est grand temps de manipuler ces outils.



Aussi pour ce faire, ouvrez un nouveau document (en allant dans menu Fichier / Nouveau) et rentrez les réglages suivants : taille de 500 par 500 pixels, résolution de 72 ppp, mode en RVB et remplir en blanc (les réglages ne sont pas importants car il s'agit juste d'un document pour s'exercer).

Nous allons donc commencer par les outils de sélection les plus élémentaires : le rectangle et l'ellipse.

• Les outils de sélection géométrique : le rectangle et l'ellipse

- **Sélections simples** :

Dans la palette d'outils, sélectionnez l'outil rectangle et regardez dans la barre d'options ; normalement vous devez avoir les options par défaut qui sont : mode Nouvelle sélection, contour progressif = 0, style = normal. Si ce n'est pas le cas, réglez-les comme telles.

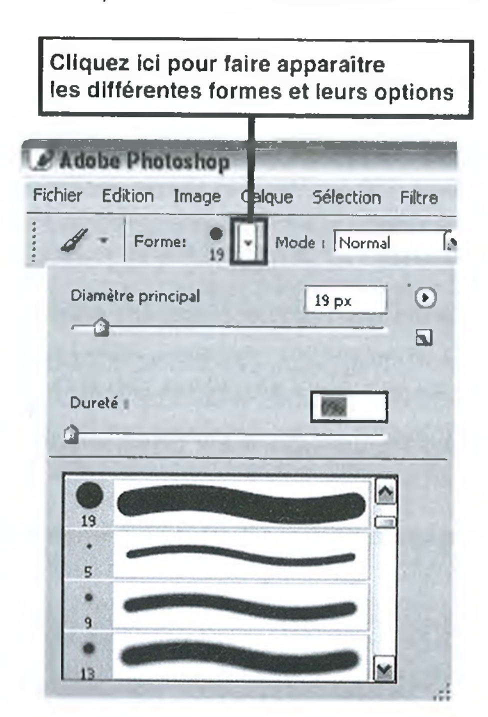
Puis dessinez un rectangle en cliquant sur un point de départ et, tout en maintenant appuyé le bouton de la souris, faites glisser le curseur. Une fois que vous avez un rectangle de la taille voulue, relâchez la souris : votre sélection apparaît sous forme de pointillés.

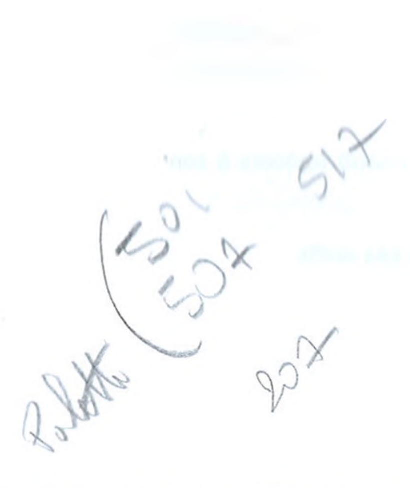
Maintenant, vous allez choisir l'outil ellipse et créer un ovale à côté du rectangle ; vous constatez qu'au moment même où vous cliquez sur la zone de travail, le rectangle disparaît : il a été désélectionné pour faire place à votre ellipse.



Ainsi, si on clique avec n'importe quel outil de sélection (en mode Nouvelle sélection) alors qu'une sélection est déjà active, celle-ci est aussitôt désélectionnée.

Créez maintenant une belle sélection elliptique, que vous allez peindre. Pour cela, vous allez donc choisir votre couleur en cliquant sur la case couleur de premier plan afin de faire apparaître le sélecteur de couleurs. Sélectionnez la couleur de votre choix et validez en cliquant sur la case OK. Votre couleur de premier plan étant bien définie, vous allez maintenant choisir la forme de votre pinceau. Pour cela, activez l'outil pinceau (souvenez-vous, il cohabite avec le crayon) et dans la barre d'options cliquez à l'endroit indiqué sur l'image ci-dessous pour afficher le sélecteur de formes :





Vous avez à votre disposition des formes classiques et variées qui sont utilisables pour les outils de dessin mais également pour d'autres outils tels que les outils de retouche ou de clonage par exemple. Choisissez une forme et réglez à votre convenance son diamètre et sa dureté ; le **diamètre** définit la taille de la forme en pixels, tandis que le paramètre **dureté** vous permet de modifier la pointe de votre pinceau. Plus la dureté est élevée, plus les contours de la forme sont nets.

Ensuite vérifiez bien que les options Mode = normal, Opacité = 100% et Flux = 100% et que votre sélection ovale est toujours active. En laissant le bouton de la souris enfoncée, passez votre pinceau sur toute la surface de travail : vous constatez que seule l'intérieur de la sélection est peint.

Ainsi, comme nous l'avons vu plus haut, **dès qu'une zone est sélectionnée toute action ne s'effectue qu'à l'intérieur de cette zone.**



Entraînez-vous à manipuler le pinceau en testant plusieurs formes avec des diamètres et des options de dureté différentes. N'hésitez pas non plus à définir des couleurs de premier et d'arrière plan et de passer de l'une à l'autre en utilisant la double flèche en haut à droite des cases couleurs.

Ainsi, avec diverses formes et couleurs, vous pouvez déjà réaliser un bel œuf de Pâques ! Si vous voulez garder votre œuvre, n'oubliez pas de l'enregistrer.

- **<u>Sélections avancées</u> :**

Nous allons maintenant continuer notre découverte des sélections et apprendre à les manipuler plus précisément.



Quand vous commencez à créer une sélection rectangulaire ou ovale et tant que vous n'avez pas relâché le bouton de la souris, la sélection peut subir des manipulations en enfonçant certaines touches du clavier. Mais attention, il faut savoir que le moment précis où l'on appuie sur ces touches est très important.

Ainsi :

- **Pour tracer un carré ou un cercle :** appuyez sur la touche MAJ après avoir cliqué sur le bouton de la souris et, sans relâcher le bouton de la souris ni la touche MAJ, faîtes glisser le curseur pour définir une sélection carrée ou circulaire. Assurez-vous de relâcher d'abord le bouton de la souris avant la touche MAJ lorsque vous avez obtenue la sélection souhaitée.

- **Pour tracer une sélection à partir de son centre :** appuyez sur la touche ALT après avoir cliqué sur le bouton de la souris et, toujours sans relâcher le bouton de la souris ni la touche ALT, tracer votre sélection ; vous constatez que la sélection est tracée de façon à ce que son centre corresponde au point sur lequel vous avez cliqué en premier et qu'elle ne part plus de son périmètre. Comme vu précédemment, relâchez d'abord le bouton de la souris avant la touche ALT lorsque vous avez obtenu la sélection souhaitée.

- **Pour tracer un carré ou un cercle à partir de son centre :** appuyez simultanément sur les touches **ALT+ MAJ** toujours après le **premier clic et ne relâchez ces deux touches qu'après celle de la souris.**





Ces manipulations à l'aide des touches du clavier concernent les outils de sélection Rectangle et Ovale. Si nous insistons sur le moment où il faut appuyer sur ces touches, c'est que ces mêmes touches peuvent avoir un autre effet, mais cette fois valable pour tous les outils de sélection. C'est ce que nous verrons dans le paragraphe suivant.

• Les options des outils Rectangle et Ovale

Regardons maintenant la barre d'options concernant ces deux outils. Nous voyons qu'ils ont en commun deux options, **Contour progressif et Style**, et qu'une troisième option est proposée pour l'outil Ovale : Lissé.

Nous allons voir maintenant l'intérêt de chacune.
- **Le contour progressif :** le contour progressif est une option qui permet d'adoucir les contours d'une sélection en créant un fondu entre la sélection et la partie extérieure. Le rayon de progressivité s'étend des deux côtés du contour de sélection. Ainsi, si un contour progressif de 10 pixels est spécifié, la zone de fondu s'étale sur 20 pixels au total, avec 10 pixels à l'extérieur de la sélection et 10 pixels à l'intérieur.

Lorsqu'un contour progressif est programmé, la sélection apparaît avec les bords légèrement arrondis (sauf pour les ovales, bien sûr !).



Pour obtenir cette image, on a d'abord réalisé une sélection carrée, puis on a défini une valeur assez élevée de contour progressif. La sélection a été ensuite intervertie grâce à la commande correspondante du menu Sélection (Sélection / Intervertir), et on a effacé son contenu en appuyant sur la touche Retour (ou Suppr) du clavier.



Il y a deux manières de définir un contour progressif :

- **avant de créer la sélection,** sélectionnez l'outil rectangle ou ellipse et entrez une valeur dans la barre d'options. L'inconvénient est que la valeur saisie pour cette option reste en vigueur tant que vous ne la désactivez pas en entrant la valeur 0. Aussi, si vous réutilisez un peu plus tard le même outil de sélection sans changer son option, vous vous retrouvez avec un contour progressif non voulu ! De plus, les valeurs indiquées dans la barre d'options correspondent à la future sélection et non à celle déjà réalisée, il est donc impossible de supprimer le contour progressif sans supprimer la sélection. Aussi, je vous recommande plutôt la méthode la suivante :





- **après avoir créer la sélection sans contour progressif,** allez dans le menu Sélection / Contour progressif, et donnez la valeur que vous souhaitez. Si le résultat ne vous convient pas, vous pouvez toujours l'annuler en allant dans le menu Edition / Annuler contour progressif ou en tapant CTRL+Z, et recommencer l'opération jusqu'à ce que vous soyez satisfaits.

- **Le champ « Style » :** ce menu local permet de **spécifier une contrainte sur les dimensions de la sélection.** On distingue trois options :

- **Normal,** qui est le mode par défaut et permet d'effectuer une sélection sans contrainte.
- **Proportions fixes,** qui permet de maintenir constant le rapport largeur/hauteur. Avec la valeur 1 dans les deux champs, vous obtenez un carré ou un cercle. Si, par exemple, vous rentrez la valeur 2 pour la largeur et 1 pour la hauteur, vous obtiendrez une sélection 2 fois plus large que haute.
- **Taille Fixe** sert à définir les dimensions de la sélection en valeurs absolues, et utilise l'unité de mesure choisie dans les préférences (menu Edition / Préférences). Quand vous dessinez une sélection avec cette option, il suffit d'un seul clic dans la zone de travail pour qu'elle apparaisse immédiatement avec la taille spécifiée.

- **Le Lissage :** proposée pour l'outil Ovale, cette fonction opère une très petite zone de fondu sur la périphérie de l'ovale et atténue ainsi l'effet de crénelage qui peut apparaître sur les bords de la sélection. Elle est également disponible avec les outils Lassos et Baguette magique. En général, il est judicieux de la laisser activée.

• Les outils de sélection de forme libre ou la famille du lasso

Comme vous l'avez vu lors de la présentation des outils, il y a trois types de lassos : le lasso normal (ou aussi appelé lasso à main levée), le lasso polygonal et le lasso magnétique. Ces trois outils sont particulièrement commodes lorsqu'il s'agit de sélectionner un élément aux formes complexes.

Voyons maintenant leur manipulation respective :

- **Le lasso :** il permet de dessiner une sélection à main levée et s'utilise comme un crayon. Choisissez-le dans la palette d'outils et tout en maintenant le bouton de la souris enfoncée, faites-la glisser afin de dessiner une forme quelconque. Si vous relâchez la souris avant d'avoir fermé la sélection, *Photoshop* fermera automatiquement le tracé avec un trait droit depuis l'endroit où vous vous êtes arrêtés jusqu'à l'endroit d'où vous êtes parti. Pour comprendre de quoi nous parlons, essayez de tracer un cercle mais arrêtez-vous à mi chemin et relâchez le bouton de la souris. Aussi, le meilleur moyen de bien fermer une sélection au lasso est de retourner exactement à son point de départ.

- **Le lasso Polygonal :** il permet de tracer un contour formé de segments de droite. Le traçage se réalise par clics successifs, chaque clic créant un sommet du polygone. Vous pouvez supprimer les derniers segments tracés et ainsi revenir en arrière si la sélection ne vous convient pas en appuyant sur la touche Suppr (Retour Arrière) de votre clavier, et ce autant de fois qu'il faut. Pour fermer la sélection, effectuez un double-clic ou pointez l'outil sur le point de départ de la sélection de manière à voir apparaître un petit cercle puis cliquez.

- **Le lasso Magnétique :** cet outil est souvent utilisé pour sélectionner rapidement des objets à bords complexes sur des fond bien contrastés. En effet, il utilise les différences de contraste entre deux



zones pour placer des points d'attache qui définiront par la suite un contour de sélection. Outre les options Contour progressif et Lissé communes à la famille des lassos, le lasso magnétique présente d'autres options spéciales rassemblées dans la barre d'options :

- **La Largeur :** sa valeur (de 1 à 256) détermine la sensibilité du lasso. Si les zones présentent peu de différences de teintes ou de contraste, sa valeur doit être plus faible. D'une manière générale, des valeurs trop grandes donnent des sélections imprécises.
- **La Déviation du contour :** elle permet de définir la sensibilité du lasso en fonction de la différence de contraste. En général une valeur élevée (100%) donne des sélections plus précises, c'est-à-dire que les points d'attache de la future sélection se positionnent davantage sur les zones frontières.
- **La Fréquence :** comprise entre 1 et 100, elle détermine le nombre de points d'ancrage que Photoshop place automatiquement afin de définir la sélection. Plus la valeur est haute et plus le nombre de point augmente, rendant ainsi la sélection plus complexe mais aussi plus précise.

Nous allons voir que **son fonctionnement est assez simple et assez similaire à celui du lasso polygonal.** Vous allez pour cela utiliser le lasso magnétique sur le fichier Aigle.psd situé dans le dossier Photoshop CS/ Exemples (situé dans C / Program Files / Adobe / Exemples), ou alors sur toute autre image de votre disque si vous ne trouvez pas celle-ci. Une fois le fichier ouvert, sélectionnez le lasso magnétique et laissez pour l'instant les paramètres par défaut dans la barre d'options. Vous allez maintenant sélectionner le bec de l'aigle.

Pour cela, cliquez pour définir un point de départ et faites glisser la souris autour du bec : à mesure que vous vous déplacez, *Photoshop* place des points d'ancrage automatiquement sur les bords du bec, délimitant ainsi la sélection.

Vous pouvez ajouter vous-même un point d'ancrage à tout moment en cliquant. Pour les supprimer, appuyez sur la touche Suppr (Retour Arrière) autant de fois que nécessaire, comme avec le lasso polygonal. Pour fermer le tracé de la bordure, cliquez sur le point d'ancrage du début ou double-cliquez. Une fois que le tracé est fermé, il se transforme en sélection.



Voilà ce que vous devez à peu près obtenir ; n'hésitez pas à recommencer plusieurs fois en essayant des réglages différents au niveau des options. Une telle sélection permet ensuite de retravailler les teintes, les couleurs, voire même la forme du bec.



• La baguette magique

Comme nous l'avons vu lors de la présentation des outils, la baguette magique va vous permettre de **sélectionner une zone non plus en traçant son contour mais en fonction de la couleur.**

La baguette magique est particulièrement intéressante pour sélectionner des parties d'image présentant une uniformité de teinte, un fond de calque, l'extérieur d'une image détourée et, dans certain cas, les lettres d'un texte.



L'option principale à régler pour cet outil est la **Tolérance.** Celle-ci détermine la largeur de la gamme de couleurs des pixels à sélectionner en fonction du pixel sur lequel vous avez cliqué. Elle peut prendre des valeurs allant de 0 à 255, la valeur par défaut étant de 32. **Plus la valeur est élevée,** plus la plage de couleurs sélectionnée sera grande, et donc plus la sélection sera étendue. Plus la tolérance est basse et **plus la sélection sera réduite.**

Essayez cet outil pour sélectionner l'arrière-plan de l'image Aigle.psd, que vous avez du laisser ouverte.

Sélectionnez l'outil Baguette magique et dans la barre d'options, mettez la tolérance à 10. Puis cliquez n'importe où sur l'arrière-plan vert. Vous constatez qu'une partie du fond seulement est sélectionnée. Augmentez la tolérance à 32 et cliquez deux fois sur l'image ; le premier clic efface la sélection (comme nous l'avions déjà constaté) et le second génère une sélection qui devrait couvrir le fond vert dans son intégralité. Si ce n'est pas le cas, recommencez l'opération en augmentant encore la tolérance.



Ainsi, **il est souvent nécessaire de devoir faire plusieurs essais avec des valeurs de tolérance différentes si vous voulez sélectionner un fond en une seule fois.** Nous verrons cependant, dans le prochain paragraphe, qu'il est également possible de remédier à ce problème en cumulant les actions de la baguette magique.

Vous allez désormais changer la couleur du fond vert que vous avez sélectionné. Pour ce faire, choisissez une couleur de premier plan (vous devez maintenant savoir le faire sans problème) et allez dans le menu Edition / Remplir. Une boîte de dialogue s'ouvre et vous propose plusieurs options de couleur de remplissage par un menu déroulant. Optez pour la couleur de premier plan, laissez les autres options par défaut et validez : votre sélection est coloriée.

Vous pouvez ainsi recommencez l'opération de remplissage avec des couleurs différentes (le noir, le blanc, un gris...) autant de fois que vous le souhaitez, un remplissage en remplaçant un autre, tant que votre sélection est active.

Si vous choisissez l'option Motif, vous pouvez en choisir un dans la palette des motifs enregistrés, en cliquant sur le triangle noir du menu déroulant.

Vous auriez également pu effacer votre sélection : pour cela, il suffit d'appuyer sur la touche Efface (ou Suppr) de votre clavier.

Outre la commande Remplir, vous pouvez aussi utiliser le **Pot de peinture.** Cet outil fonctionne un peu comme la Baguette magique car l'option principale à régler dans la barre est la tolérance. Ainsi, il couvre tous les pixels dont les valeurs chromatiques sont proches de celles du pixel sur lequel vous avez cliqué.



Pour choisir un remplissage, soit par la couleur de premier plan, soit avec un motif, dérouler le menu Fond, le premier à gauche dans la barre d'options.

Maintenant que vous avez compris le principe et l'utilisation de la baguette magique, nous allons rapidement voir les deux autre options proposées (vous connaissez déjà l'option Lissé) :
- **Pixels contigus :** *Photoshop* peut sélectionner tous les pixels inclus dans la plage de tolérance **sur la totalité de l'image** si l'option est désactivée, ou seulement ceux qui se touchent si elle est activée.
- **Utiliser tous les calques :** comme son nom l'indique, si cette option est cochée, la sélection prend en compte tous les calques visibles. Sinon ne sont sélectionnées que les couleurs du calque actif (nous verrons plus loin le fonctionnement des calques en détail).

C/ Manipulation de sélections

Nous avons vu plus haut qu'en appuyant sur certaines touches du clavier à un moment précis, il est possible de **« contraindre »** une sélection rectangulaire ou ovale et que ces mêmes touches peuvent avoir un autre effet, mais cette fois valable pour tous les outils de sélection.

• Interaction de sélection

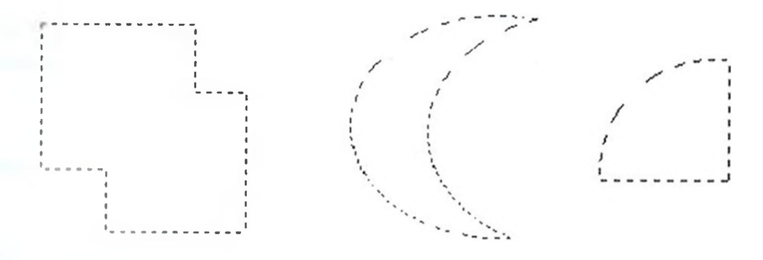


En effet, tous les outils de sélection peuvent être combinés entre eux afin de créer des sélections très complexes ou de parfaire le contour d'une sélection.

En d'autres termes, il est possible de créer une interaction entre plusieurs sélections, c'est-à-dire que vous allez pouvoir **ajouter, soustraire ou faire une intersection entre sélections.** Voici comment procéder :

- **Pour ajouter** une sélection : maintenez la touche MAJ enfoncée avant de cliquer sur le bouton de la souris.
- **Pour soustraire :** maintenez la touche ALT enfoncée avant de cliquer sur le bouton de la souris
- **Pour créer une intersection** : maintenez les touches MAJ + ALT enfoncées.

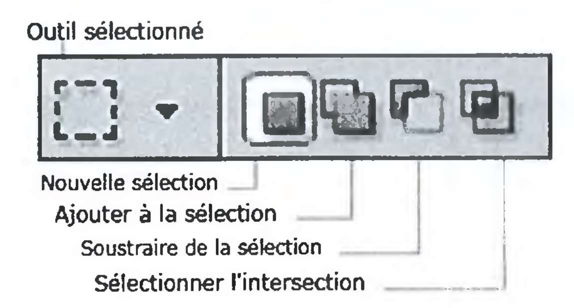
L'exemple ci-dessous va développer ces explications :



La première forme a été créée en ajoutant deux sélections rectangulaires qui se chevauchent. La forme en croissant de lune est le résultat de la soustraction de deux sélections elliptiques. Quant à la dernière, c'est une intersection entre un carré et un rond.

Toutes ces manipulations sont **valables pour l'ensemble des outils de sélection, qui fonctionnent aussi entre eux.** Ainsi, vous pouvez cumuler l'action de la baguette magique en cliquant plusieurs fois avec la touche MAJ enfoncée à des endroits différents, jusqu'à obtenir la sélection souhaitée.
On peut aussi combiner une sélection réalisée à la baguette magique avec une réalisée au lasso par exemple, etc.

Au lieu d'utiliser les touches que nous venons de nommer, vous pouvez également, pour obtenir les mêmes résultats, cliquer sur un des boutons de la barre d'options, **avant de réaliser une nouvelle sélection,** pour qu'elle se combine avec une déjà existante. Pour revenir à l'option par défaut, activez l'icône Nouvelle sélection.





Quand vous effectuez une opération en cliquant sur une des icônes de la barre d'options, gardez à l'esprit que cette option sera active lors de la prochaine utilisation de l'outil, tant que vous ne la changez pas. Aussi, je vous conseille plutôt de réaliser ces opérations en utilisant les touches du clavier, afin de ne pas avoir de surprise désagréable.

• Déplacement de sélection

Pour déplacer une sélection sans son contenu (juste le contour), il faut qu'un **outil de sélection soit activé.** Placez le pointeur à l'intérieur de la sélection ; il se transforme en un rectangle avec une petite flèche noire, et vous pouvez déplacer la sélection à l'endroit souhaité.

Pour déplacer le contenu d'une sélection, activez **l'outil Déplacement** et pointez votre curseur à l'intérieur de la sélection ; il se transforme en une paire de ciseaux avec une petite flèche noire, indiquant que si vous faites glisser, vous allez « couper » l'objet sélectionné de son fond en laissant un « trou » qui prend automatiquement la couleur d'arrière-plan. L'objet se retrouve « collé » à l'endroit où vous relâchez la souris. Si vous voulez déplacer à nouveau, il faudra le resélectionner.



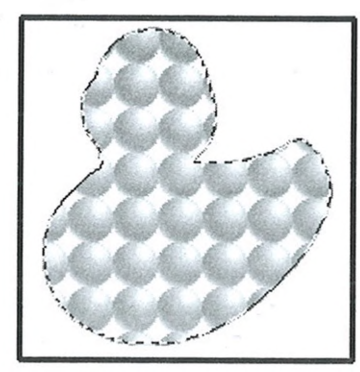
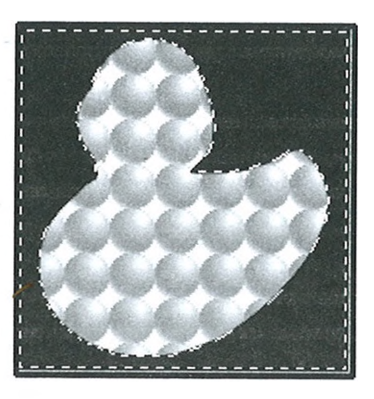
Soyez donc attentifs à la manière dont vous cliquez dans l'image lorsqu'une sélection est active ; en effet, si vous cliquez à l'intérieur de la sélection, vous risquez de la déplacer légèrement par inadvertance, et si vous cliquez à l'extérieur, vous la perdez.

• Le menu Sélection

Des commandes ciblées sur la sélection vous attendent dans le menu du même nom (présent dans la barre des menus) ; nous allons en voir quelques-unes :



- la commande **Tout sélectionner** vous permet de sélectionner l'intégralité de l'image ou du calque, même s'il est vide ;
- la commande **Resélectionner** peut s'avérer assez pratique dans le cas par exemple d'une désélection malencontreuse ; elle vous permet en effet de récupérer la dernière sélection effectuée ;
- la commande **Intervertir** est très utile, et vous allez souvent l'utiliser. En effet, lorsqu'on veut sélectionner une forme complexe, il est parfois plus simple de sélectionner d'abord son fond surtout s'il est assez uni (un clic avec la Baguette Magique et voilà), puis d'inverser ensuite la sélection ; votre sujet se trouve sélectionné ainsi très rapidement. A l'inverse, vous allez aussi utiliser cette commande si vous voulez changer ou supprimer le fond d'un objet déjà sélectionné. Une fois que votre fond est sélectionné, appuyez sur la **touche RETOUR** (ou ENTREE) de votre clavier pour le **supprimer** ; il prendra alors la couleur d'arrière-plan active ou deviendra transparent si vous êtes sur un calque.

Pour sélectionner rapidement le canard, on a d'abord sélectionné son fond puis on a interverti la sélection. Avec la commande Remplissage, on a sélectionné un motif que l'on a appliqué au canard. Pour colorier le fond avec le pot de peinture, on a de nouveau interverti la sélection afin de le sélectionner.

Le menu sélection comporte également des modes de sélections plus spécifiques, comme la **plage de couleur** qui permet de sélectionner toutes les zones d'une couleur précise de l'image (selon une tolérance comparable à celle de la baguette magique). Il permet également de **modifier une sélection déjà existante**, en la dilatant, en la contractant ou en la lissant par exemple.

II - Comprendre et gérer les calques

L'une des fonctions les plus utiles et les plus puissantes de *Photoshop* est la possibilité de travailler sur des calques.

S'il effraie souvent les débutants, le principe des calques est pourtant assez **intuitif** et leur manipulation assez **simple**.

De plus, les avantages sont considérables. En effet, travailler sur des calques **évite de toucher à l'image originale** ; on peut donc réaliser un certain nombre de manipulations, de découpages, d'essais d'effets et de réglages, etc., sans risques pour l'image.




A/ Pourquoi utiliser des calques ?

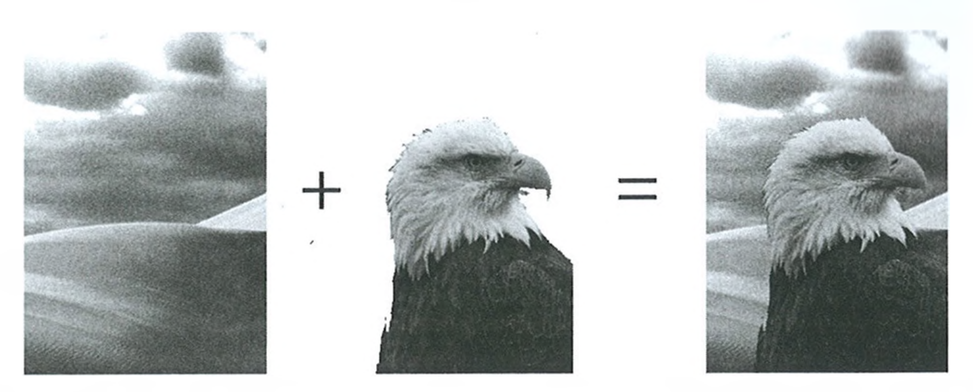
• Le principe



Lorsque vous créez, importez ou numérisez une image dans *Photoshop*, elle consiste en un **calque de fond appelé « Arrière-plan »** et qui est comparable à la toile d'une peinture. Au-dessus de ce fond, **vous pouvez ajouter d'autres calques** : imaginez que ces calques sont **des feuilles transparentes** sur lesquelles vous pouvez ajouter des morceaux d'images détourées, des dessins, des images entières, des textes... Ces feuilles transparentes sont empilées les unes sur les autres et c'est la superposition de tous ces calques qui donne l'image finale.

En fait, c'est le même principe qu'on utilisait avec des feuilles de rhodoïd pour monter des maquettes « dans le temps », lorsque l'ordinateur n'existait pas encore !

Les calques facilitent donc la création d'images complexes en **décomposant les différents éléments sur des niveaux distincts**. Ainsi, un paysage d'une image peut se trouver sur un calque, le sujet principal (un personnage par exemple) sur un autre et ainsi de suite...



A gauche, un fond. Sur ce fond, on ajoute un calque, sur lequel on a effacé l'arrière plan pour qu'il ne reste plus qu'un sujet principal. Photoshop permet de superposer ces deux images (ces deux calques), pour créer une image finale.



Si, à l'écran, rien ne trahit le caractère composé de l'image, **les différents calques peuvent être manipulés indépendamment.**

Vous pouvez ainsi dessiner, retoucher, déplacer ou effacer le contenu d'un calque sans affecter les autres. **Chaque calque reste indépendant des autres** et possède ses propres effets spéciaux, son mode de fusion ou son degré d'opacité. Mais si les calques sont indépendants les uns des autres, ils font tous **partie d'un même et unique fichier.** Aussi, ils partagent donc tous la même résolution, le même nombre de couches et le même mode colorimétrique (RVB, CMJN, Niveaux de gris...)

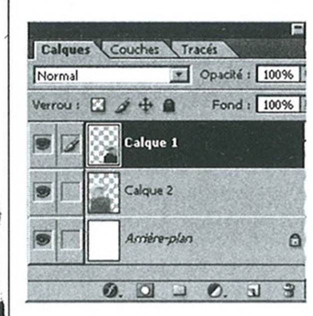
L'ordre de superposition des calques peut également être modifié et, suivant leur position dans la pile, ils ne donneront pas les mêmes effets : aussi, un calque placé en haut de la pile apparaîtra devant tous les autres, pouvant ainsi masquer certaine partie des autres calques.











A gauche, le calque 2 est au dessus du calque 1. A droite, l'inverse.

Il existe **trois grands types de calques** : les calques « image », dont nous allons parler à partir de maintenant, les calques de texte et les calques de réglage.

• Les avantages

Normalement, vous avez déjà compris que le principal intérêt de travailler avec des calques est la grande **souplesse d'utilisation**.

Le premier avantage est de limiter les pertes engendrées par chaque correction. En travaillant sur un calque, on n'altère que peu l'image originale. Les calques étant modifiables et enregistrables, en cas de fausse manipulation, on peut les supprimer et retrouver son image d'origine intacte...

On peut aussi rendre invisibles un ou plusieurs calques pour visualiser les différences « avec » et « sans », sans pour autant les supprimer.

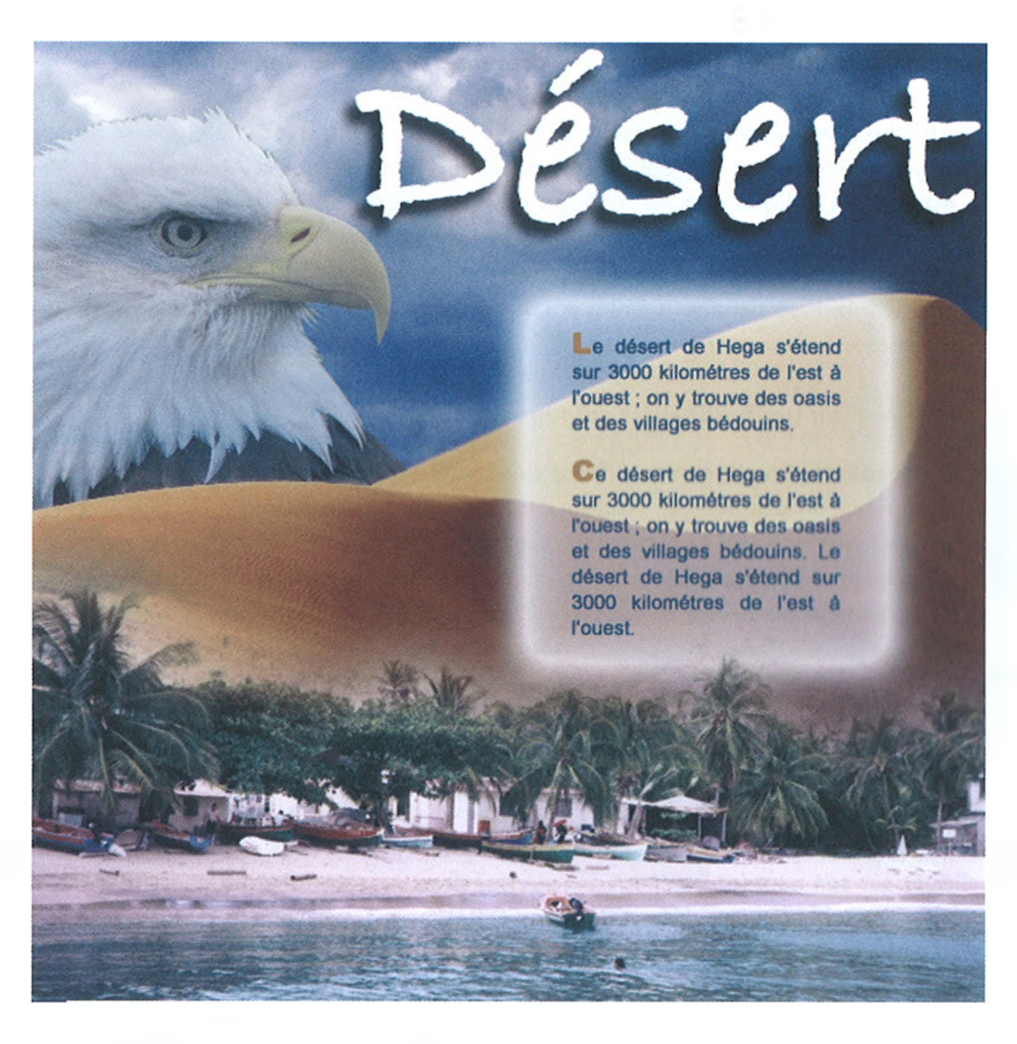
Enfin, on peut interrompre son travail et reprendre plus tard une retouche en cours puisque **l'image peut être enregistrée avec tous ses calques** (en format *Photoshop*; psd), y compris ceux qui ont été rendus invisibles.

B/ Comment bien gérer les calques

Pour bien comprendre comment gérer les calques, rien de tel que la pratique !

Nous allons donc, durant tout ce chapitre, réaliser un photomontage qui nous permettra d'aborder les principales fonctions des calques et par la même occasion, de mettre en pratique vos nouvelles connaissances sur les sélections.

Voilà le document que vous allez créer pas à pas durant toute cette leçon. N'hésitez pas à revenir sur cette page durant la progression de votre travail pour le consulter, cela vous aidera à bien comprendre les différentes étapes à effectuer.



• Utiliser la palette « Calques »

Pour commencer, vous aller ouvrir le fichier Dune.tif dans le dossier Exemples de *Photoshop*. Pour cela, choisissez dans le menu Fichier / Ouvrir et allez chercher l'image dans le dossier correspondant, ou bien cliquez deux fois sur sa vignette dans l'Explorateur de fichiers.

Une fois le fichier ouvert, vous allez en faire une copie afin de conserver l'image originale ; allez dans le menu Fichier / Enregistrer Sous. Une boîte de dialogue s'ouvre :

- Le premier menu déroulant vous permet de choisir dans quel dossier vous voulez enregistrer votre fichier ; si vous voulez, vous pouvez en créer un nouveau (sur votre bureau par exemple).
- Dans le second champ, vous allez rentrer le nom sous lequel vous voulez enregistrer votre document ; ici, nous allons l'appeler « Désert ».
- Déroulez le menu Format, et choisissez Photoshop (PSD) à la place du format TIF ; puis validez en enregistrant. Le fichier Dune.tif est aussitôt remplacé par votre nouveau document Désert.psd.



- Afficher la palette Calques :
Par défaut, la palette Calques doit être affichée. Sinon, choisissez le menu Fenêtre / Calques. N'hésitez pas à fermer les autres palettes éventuellement présentes afin de libérer votre écran.

Cette palette affiche tous les calques présents dans votre document, avec une vignette de leur contenu et leur nom.Ici, il n'y a encore qu'un seul calque image nommé, par défaut, « Arrière-Plan ». Vous constatez que son nom est écrit en italique et qu'à côté se trouve un petit cadenas ; c'est votre calque de fond.

Maintenant, ouvrez le fichier Aigle.psd et regardez dans la palette Calque ; là aussi un seul calque est présent, mais cette fois, il se nomme « Calque 1 », son nom n'est pas en italique et aucun cadenas est affiché. C'est un calque image « standard ».

-Le calque d'arrière-plan (ou fond) et les calques « standard »



Le calque d'arrière-plan diffère des autres types de calques : il ne peut pas posséder de zones transparentes et ne peut être ni déplacé, ni renommé car il est **verrouillé.** On ne peut pas non plus changer son opacité (en haut de la palette, la commande à droite est grisée) ni lui appliquer des effets. De plus, tout calque que l'on ajoutera se positionnera forcément au-dessus du calque d'arrière-plan (ou fond).

Lorsque le contenu d'une sélection sur le calque d'arrière-plan est supprimé, la zone sélectionnée est remplie avec la couleur d'arrière-plan. Sur n'importe quel autre calque, elle devient transparente et est matérialisée par un damier blanc et gris.

Vu les très faibles possibilités de modification d'un calque de fond, il peut parfois être nécessaire de le transformer en calque ordinaire. **- Pour convertir un calque Arrière-plan en calque normal :** il suffit de double-cliquer sur son nom (et pas sur sa vignette) dans la palette Calques ; une boîte de dialogue s'ouvre et vous propose le nom par défaut « calque 0 ». Vous pouvez rentrer tout de suite un nom ou bien valider ainsi : l'arrière-plan devient donc un calque comme les autres et vous pouvez jouer avec comme bon vous semble... Vous pouvez aussi le copier en calque normal en choisissant «Dupliquer ce calque» dans les options proposées par la petite flèche noire située en haut à droite de la fenêtre calque.

• Ajouter des images provenant d'autres documents

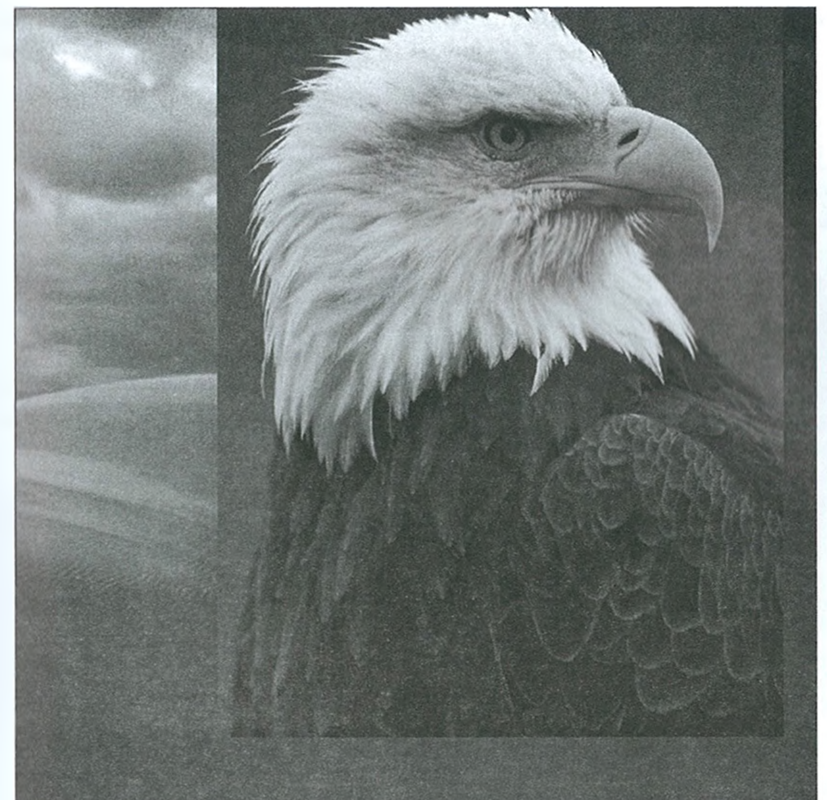
Par simple glissement, on peut transférer d'un document à l'autre soit un calque entier, soit juste le contenu d'une sélection.

- Transfert d'un calque entier : dans un premier temps, nous allons incorporer le calque entier de l'aigle dans votre nouveau document. Pour cela, les deux fichiers doivent êtres visibles en même temps.

Normalement, vous devez avoir les fichiers « Désert.psd » et « Aigle.psd » ouverts. Disposez alors les fenêtres des documents l'une à côté de l'autre et activez la photo de l'aigle en cliquant dessus.

Pour transférer, sélectionnez l'outil Déplacement, cliquez sur l'image de l'aigle et sans relâcher le bouton de la souris, **glissez le contenu du calque vers la fenêtre de l'autre document.** Vous constatez que le calque de l'aigle apparaît dans son intégralité sur le fichier « Désert », masquant ainsi en partie votre fond. Mais il est également toujours présent dans son document d'origine : en fait, vous avez seulement **effectué une copie du calque vers un autre document.**

L'outil Déplacement étant toujours actif, vous pouvez positionner la photo de l'aigle n'importe où dans le document en cliquant dessus et en la faisant glisser.





Si vous regardez dans la palette Calques, vous pouvez aussi voir votre nouveau calque qui s'est intitulé par défaut « Calque 1 » et dont le nom, en gras, est situé dans une bande colorée ; cela veut dire que c'est votre **calque actif**, celui sur lequel vous allez agir.

En fait, ce que nous voulons, c'est juste la tête de l'aigle détourée, sans son fond. Nous allons voir qu'il est possible de transférer juste le contenu d'une sélection. Vous allez donc supprimer ce calque afin d'essayer cette nouvelle manipulation ; pour cela, assurez-vous que votre « Calque 1 » est bien actif, sinon cliquez sur son nom dans la palette Calques, puis allez dans le menu Calque / commande Supprimer ce calque. Un message apparaît vous demandant de confirmer votre choix. Une fois que vous avez validé, vous observez que le calque de l'aigle disparaît aussitôt de votre document et de la palette Calques.

- Le transfert d'une partie de calque : vous allez voir que le principe est exactement le même que précédemment. Nous allons donc maintenant sélectionner la tête de l'aigle afin de la copier dans votre document « Désert ». Pour cela, activez la baguette magique et cliquez sur le fond vert afin de le sélectionner en entier.

Pour obtenir une sélection de la tête de l'aigle et non du fond, vous allez intervertir la sélection en allant dans le menu Sélection /Intervertir. Maintenant que la tête de l'aigle est sélectionnée, activez l'outil Déplacement et pointez la souris à l'intérieur de la sélection ; votre curseur se transforme en paire de



ciseaux. Enfoncez le bouton de la souris et **faites glisser la sélection dans la fenêtre du document** « Désert ».

Vous constatez qu'une copie du contenu de la sélection apparaît dans votre document et dans la palette Calques, toujours sous le nom de « Calque 1 ». Positionnez l'aigle vers la gauche du document « Désert » et fermez le fichier « Aigle.psd » car vous n'en avez plus besoin.





Une autre solution aurait été de supprimer le fond du calque entier de l'aigle que nous avons importé tout à l'heure, également à partir d'une sélection de la baguette magique.

• L'affichage et l'activation d'un calque

Maintenant que vous avez un document avec deux calques (un d'Arrière-plan et un ordinaire), nous allons voir la fonction des deux icônes présentes dans la palette Calques, à gauche des vignettes de calques.

- **Afficher et masquer un calque** : il est souvent utile de masquer un calque afin de pouvoir travailler plus facilement sur un autre, ou pour visualiser l'effet d'une correction ; on peut ainsi comparer l'image « avant » et « après » et juger alors de son efficacité.



Dans la palette des calques, chaque calque visible est symbolisé par l'icône représentant un œil. En cliquant sur cette icône, on peut masquer le calque sans pour autant le supprimer. L'image contient encore le calque, mais celui-ci est invisible. Pour l'afficher à nouveau, il suffit de cliquer sur la case pour faire réapparaître l'œil et donc le calque.

Essayez cette manipulation en masquant le calque d'arrière-plan : seul le « Calque 1 » apparaît avec un damier qui représente la zone transparente. Ensuite, réaffichez-le.

Cependant, il est important de se rappeler que **seuls les calques visibles seront imprimés.**

- **Sélectionner le calque actif :** nous avons déjà vu plus haut qu'on appelle « calque actif » celui sur lequel on travaille et qu'il est présenté avec un surlignage bleu dans la palette Calques.



Pour activer un calque, il suffit de cliquer une fois sur son nom dans la palette. L'icône représentant **un pinceau** s'affiche aussitôt, vous indiquant que **toutes les modifications que vous apporterez se porteront uniquement sur ce calque.** En effet, on ne peut travailler que sur un calque à la fois, ce qui veut dire que vous ne pouvez activer qu'un seul calque à la fois.

Aussi, **il est très important** de toujours bien **faire attention à activer le calque sur lequel on veut travailler avant toute modification.** En fait, il faut donc activer et désactiver constamment les calques dès qu'on veut les modifier, les déplacer...

Vous verrez, c'est souvent l'erreur la plus fréquente au début d'agir sur le « mauvais » calque. Aussi, si vous avez l'impression qu'une manipulation ne fonctionne pas, regardez toujours si vous êtes bien sur le « bon » calque !

Si vous conservez en tête le fait qu'un calque est comme un rhodoïd transparent ne contenant que quelques informations, ce mode de fonctionnement vous semblera logique.

• Transférer une partie d'un calque dans le même document

Nous allons maintenant continuer notre photomontage.

Si on observe le résultat final, on constate que l'aigle doit se positionner par-dessus le ciel mais que le reste de son corps doit rester derrière les dunes. En fait, imaginez que vous réalisez ce photomontage avec des images « sur papier » et des ciseaux ; la solution la plus simple serait de découper le ciel afin de le séparer des dunes et d'en faire ainsi deux éléments distincts pour pouvoir y glisser l'image de l'aigle. C'est exactement la même logique ici.

Nous allons donc sélectionner le ciel, le couper et le coller sur un autre calque.

Mais avant, il est plus prudent de dupliquer ce calque afin d'en conserver une copie « intacte » au cas où vous ne seriez pas content de votre détourage.

Pour cela, activez le calque « Arrière-plan » et allez cliquer sur la petite flèche noire, en haut à droite de la palette, afin de faire apparaître le menu déroulant. Sélectionnez la commande Dupliquer le calque ; une boîte de dialogue apparaît vous proposant un nom par défaut. Remplacez-le en tapant le nom « Dune » et validez.



Si vous avez l'impression que rien n'a changé à l'écran, regardez dans la palette Calques : le nouveau calque « Dune » est bien présent.

Nous allons donc commencer le détourage du ciel sur ce calque-là en ayant pris soin de vérifier s'il était bien actif. Mais avant, masquez le calque « Arrière-plan » et le « Calque 1 » (en cliquant sur l'œil) afin que vous puissiez voir entièrement les modifications que vous allez effectuer.

Le calque « Dune » étant activé, sélectionnez la baguette magique dans la boîte à outils et réglez la tolérance à 100 ; en effet, le ciel n'étant pas uni et présentant des nuances différentes de couleurs, une tolérance assez élevée est requise. Puis, cliquez sur une partie bleu clair du ciel, ainsi on aura plus de chance de sélectionner une gamme assez large de pixels, allant du bleu au blanc.

Vous constatez que la sélection effectuée n'englobe pas toute la zone souhaitée.

En appuyant sur la touche MAJ, recliquez avec la baguette magique sur les zones du ciel non sélectionnées ; les sélections s'ajoutent, étendant ainsi la zone sélectionnée jusqu'au résultat voulu.

S'il reste une toute petite zone du ciel qui n'est pas sélectionnée, vous pouvez même utiliser le lasso à main levée (en appuyant sur la touche MAJ, sinon votre sélection disparaît) pour englober rapidement et grossièrement les quelques pixels restants.





Une fois que toute la partie supérieure du calque « Dune » est sélectionnée (avec votre calque toujours actif), allez dans le menu **Calque / Nouveau / Calque par couper** ; aussitôt, le contenu de la sélection est transféré sur un nouveau calque et votre calque « Dune » présente un trou, une zone transparente matérialisée par le damier. Pour mieux le visualiser, masquez le nouveau calque comportant le ciel, puis réaffichez-le.

En fait, la commande **Calque par couper** permet de **couper et coller simultanément le contenu d'une sélection dans un nouveau calque.**

Le contenu du nouveau calque (ici le ciel) est automatiquement **placé au même endroit que sur son calque d'origine** ; ainsi, il n'y a pas de problème de décalage entre ces deux calques.

Vous avez maintenant un document avec quatre calques dont un d'arrière-plan ; cliquez sur l'œil du calque de l'aigle afin de le rendre visible mais laissez masqué votre calque d'arrière-plan.

• Organiser et renommer les calques

Nous allons maintenant réorganiser la disposition des calques afin que l'aigle se trouve entre le ciel et les dunes.



En effet, l'ordre de superposition des calques détermine si un calque apparaît devant ou derrière un autre. De plus, au fil de l'élaboration d'un projet, les calques finissent par s'accumuler ; rapprocher les calques de même nature permet également de les localiser plus facilement.

Ensuite, nous renommerons chaque calque avec un nom plus explicite que celui attribué par défaut afin de s' y retrouver plus rapidement.

- Modifier l'ordre de superposition des calques.
L'ordre de superposition des calques se règle par **glissement de leurs vignettes dans la palette Calques.** On ne peut déplacer qu'un seul calque à la fois.

Activez le calque « Dune » et, tout en laissant le bouton de la souris appuyé, faîtes-le glisser tout en haut de la pile.

Une ligne noire de positionnement apparaît au-dessus du calque de l'aigle, vous indiquant que vous pouvez relâcher le bouton de la souris : le calque est bien inséré au-dessus de tous les autres et masque alors la partie inférieure de l'aigle, comme nous le souhaitions.







- Renommer un calque :

Comme nous l'avons constaté, *Photoshop* nomme ses calques en fonction de leur nature (calque, arrière-plan...) et suit ce nom par un chiffre. Pour renommer un calque, il suffit juste de double-cliquer sur son nom dans la palette Calques. Une boîte de dialogue s'affiche avec le nom par défaut sélectionné ; il ne reste plus qu'à en saisir un nouveau sur le clavier.



Il est vraiment nécessaire de renommer ses calques quand ils deviennent nombreux afin de pouvoir se repérer rapidement. Certes, on dispose d'un aperçu dans la palette, mais il n'est pas toujours très visible...

Vous allez donc renommer le « Calque 1 » et le « Calque 2 » en les appelant respectivement « Aigle » et « Ciel ». Puis, enregistrez votre travail.

Pour récapituler, vous devez avoir d'abord le calque « Dune », en dessous le calque « Aigle », puis le calque « Ciel » et en dernier le calque « Arrière-plan » qui est masqué.

Si vous vous référez à l'image finale, vous constatez que la taille de l'aigle est plus petite que sur votre document actuel ; nous allons donc voir dans la partie qui suit, comment redimensionner et éventuellement déformer le contenu des calques en utilisant les fonctions de transformation de Photoshop.

• Transformer un calque

Vous pouvez appliquer une transformation, soit juste à une sélection, soit à un calque entier en utilisant la commande **Transformation manuelle** du menu Edition.
La commande **Transformation,** toujours dans le menu Edition, est à considérer en fait comme un sous-menu de la commande Transformation manuelle et vous propose des types de transformation bien spécifiques, comme **Rotation, Torsion, Perspective, Symétrie axe horizontal...**

En fait, ces deux commandes de transformation **(Transformation et Transformation manuelle)** sont liées et vous pouvez aisément passer de l'une à l'autre en pleine opération : soit par le menu Edition et en choisissant la commande de transformation voulue, soit en appelant le menu contextuel (souvenez-vous, c'est le menu qui apparaît lorsqu'on clique sur une image avec le bouton droit de la souris pour PC, ou en faisant CTRL + clic pour Mac).

Lors d'une transformation, **la barre d'options livre des informations sur l'état de la transformation** en indiquant l'angle, la position et les dimensions de l'élément manipulé, mais permet également **d'ajuster ces modifications en saisissant des valeurs numériques.**

Nous allons donc maintenant réduire la dimension du calque « Aigle ». Pour cela, activez-le dans la palette Calques, puis allez dans Edition et choisissez Transformation manuelle. Un cadre apparaît avec plusieurs poignées représentées par des petits carrés. Cliquez sur la poignée de coin, en bas à droite, et appuyez sur la **touche MAJ** afin d'obtenir une **mise à l'échelle proportionnelle** de votre image ; puis, tout en maintenant enfoncée la touche MAJ et le bouton de la souris, faîtes glisser la poignée vers l'intérieur du cadre afin de le réduire.

Quand la taille du cadre vous paraît satisfaisante, relâchez le bouton de la souris et la touche MAJ : votre image s'affiche à la dimension demandée, mais votre cadre est toujours présent, vous permettant ainsi de réajuster la taille de l'image si elle ne vous convient pas, (en recommençant la même opération).

Si vous regardez dans **la barre d'options** après le redimensionnement, **les champs L et H** (vers le milieu de la barre) vous indique à quel pourcentage vous avez réduit l'image. Vous pouvez même, pour être très précis, rentrez vos propres valeurs : par exemple, ici, nous avons rentré dans le champ L (qui correspond à la largeur de l'image) la valeur 80 %. Puis nous avons cliqué sur l'icône de la chaîne, entre les deux champs. Ainsi, automatiquement, le champ H (qui correspond à la hauteur de l'image) prend le même pourcentage, et les proportions de l'image sont respectées. Vous pouvez aussi **cliquer sur la chaîne avant** de rentrer vos valeurs ou d'effectuer manuellement le redimensionnement : **l'homothétie sera préservée.**

Durant ces opérations, il peut être indispensable de **déplacer le calque dans la zone de travail** afin de mieux voir les effets de la transformation. Pour cela il suffit de **cliquer à l'intérieur du cadre** et, le bouton de la souris toujours enfoncé, de **faire glisser** son contenu à l'endroit voulu. Attention tout de même à ne pas placer le pointeur trop près du centre du cadre car vous risquerez de déplacer le petit cercle indiquant le centre de rotation, et non le cadre.

Tant que le cadre est affiché, vous pouvez **effectuer d'autres transformations** qui se cumuleront les unes aux autres. Par exemple, lorsque vous êtes en Transformation manuelle, vous pouvez facilement faire pivoter votre image en plaçant la souris en dehors du cadre et près d'une poignée ; le curseur se

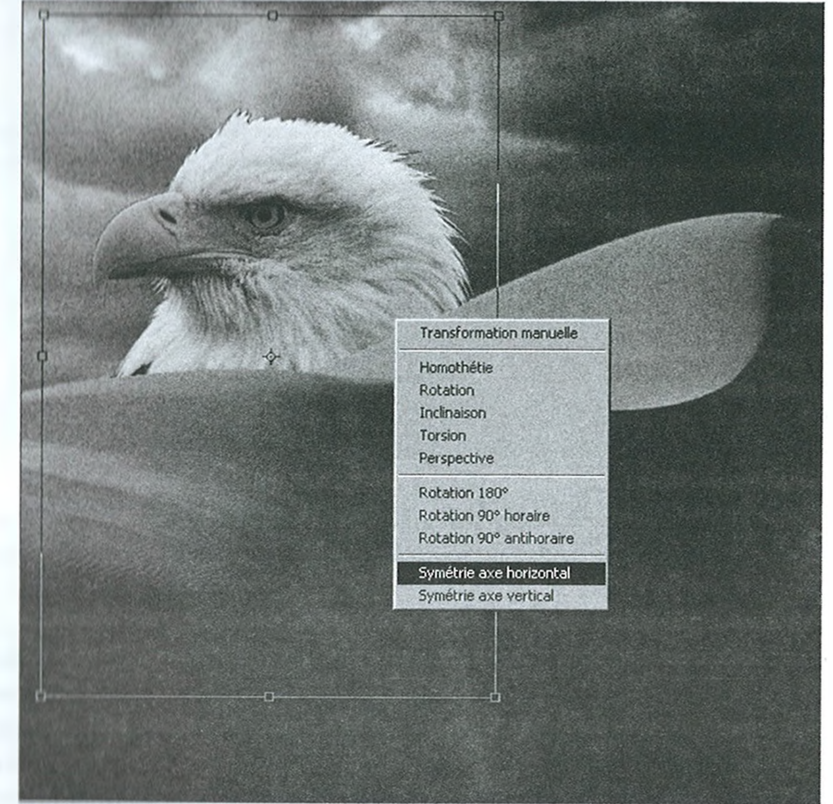


transforme alors en une double flèche courbée et il suffit de presser le bouton de la souris et de faire glisser pour provoquer une rotation du cadre.

Vous pouvez également programmer la valeur de rotation directement dans la barre d'options, en remplissant le champ avec l'icône de l'angle, juste après les pourcentages de hauteur et de largeur. Si vous rentrez une valeur négative, le cadre tournera vers la gauche.



Pour des transformations plus spécifiques, il suffit d'appeler le menu contextuel (clic avec bouton droit / PC, ou CTRL + clic / Mac) et de choisir la transformation voulue. Selon si vous **cliquez sur une poignée d'angle ou une poignée centrale, l'effet sera différent.**





Pour les transformations de rotation paramétrée et les symétries, aucune manipulation manuelle n'est nécessaire ; l'opération s'effectue automatiquement.

Vous pouvez ainsi cumuler plusieurs transformations en les choisissant les unes après les autres dans le menu contextuel.

Vous pouvez annuler la dernière action sur une poignée en allant dans Edition / Annuler (ou en tapant CTRL (Pomme) + Z).

Pour appliquer définitivement la transformation, il faut la valider en tapant sur la touche **ENTREE** ou en cliquant sur le signe de coche de la barre d'options, à droite. Ainsi, votre cadre disparaît et la transformation est appliquée au contenu du calque ou de la sélection.






En revanche, si vous **ne souhaitez pas appliquer la transformation,** appuyez sur la touche **ESC** ; la transformation est abandonnée et vous retrouvez l'aspect initial de votre image.



Je vous invite fortement, après cette leçon, à essayer sur une autre image ces diverses transformations. Vous verrez que leur manipulation est très intuitive et que l'on peut obtenir des résultats surprenants ! Souvenez-vous seulement que vous devez être sur un calque standard et non sur un calque d'arrière-plan pour que la transformation soit possible.

Revenons maintenant à notre photomontage.

Normalement, vous devez avoir redimensionné votre calque « Aigle » à environ 80 % et validé la transformation. Si jamais vous avez essayé plusieurs transformations sur ce calque sans les valider, appuyez sur ESC pour revenir à l'image originale et recommencez l'opération de redimensionnement, puis enregistrez votre travail. Positionnez l'aigle comme sur le document final, vers l'extrême gauche et en le faisant sortir légèrement de la zone de travail.

Nous allons maintenant placer l'image du village dans votre document « Désert » et la détourer sommairement, mais en lui appliquant un contour progressif afin qu'elle se fonde bien avec l'arrière-plan.

Pour cela, vous aller ouvrir le fichier Vacances. tif dans le dossier Exemples de *Photoshop* et sélectionner, avec l'outil Rectangle, la troisième photo en bas. Puis, comme vous l'avez déjà fait plus haut, positionnez les fenêtres des deux documents l'une à côté de l'autre et avec l'outil Déplacement, transférez l'image du village dans votre fichier « Désert ». Un nouveau calque contenant le village apparaît, mais, comme le calque « Aigle » était actif, le nouveau calque s'est positionné au-dessus. Vous allez donc le repositionner tout en haut de la pile, afin qu'il couvre le calque « Dune ». Profitez-en aussi pour le renommer « Village » et pour fermer le document Vacances. Tif.

Comme vous le constatez, le calque « Village » est beaucoup trop grand et il faut donc le redimensionner de manière à ce que sa largeur soit la même que celui de votre document.

Pour cela, nous allons employer une petite ruse ; aller dans le menu Image et choisissez la commande Taille de l'image. Dans la boîte de dialogue vous pouvez voir que la largeur du document est de 600 pixels ; cliquez sur OK pour fermer la boîte. En s'assurant que le calque « Village » est bien actif, choisissez Edition / Transformation manuelle, et quand le cadre de transformation apparaît, rentrez dans le champs L la valeur 600 px (l'abréviation de *pixels*), puis cliquez sur l'icône de la chaîne pour conserver les proportions. Aussitôt, l'image se met à la bonne taille et vous n'avez plus qu'à la positionner correctement en pied du document, puis à valider la transformation en appuyant sur Entrée.

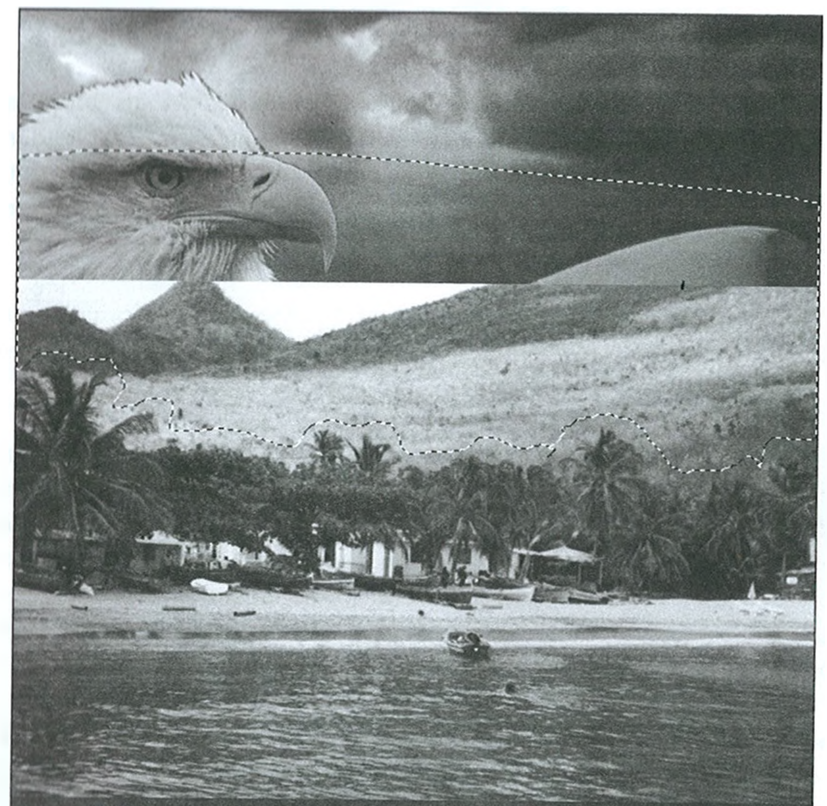
Ainsi, vous pouvez aussi, **dans les champs Largeur et Hauteur, rentrer des valeurs en pixels (px) et même en centimètres (cm).**

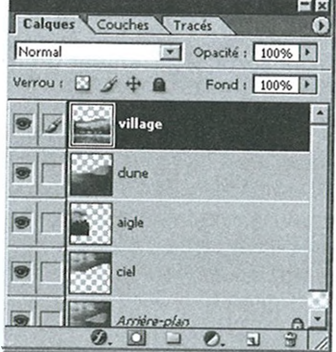
Une autre solution aurait été de réduire progressivement et de manière homothétique la taille du calque avec une transformation manuelle.



Nous voulons maintenant supprimer les montagnes du fond de l'image « Village » pour ne conserver que les palmiers et l'eau. Ce détourage pourrait être très complexe et fastidieux à effectuer, alors nous allons détourner le problème en utilisant un contour progressif afin de créer une transition floue qui se fondra bien avec l'arrière-plan.

Sélectionnez le lasso et créez une sélection sommaire autour des palmiers et qui englobe les montagnes, comme sur l'image ci-dessous.





Puis, allez dans le menu Sélection / Contour progressif, rentrez une valeur de 20 pixels et validez. Les bords anguleux de la sélection s'arrondissent indiquant que le contour progressif est bien programmé et il ne vous reste plus qu'à appuyer sur la touche RETOUR ARRIERE ou SUPPR pour supprimer le contenu.

Il se peut qu'une ligne légèrement floue demeure vers le haut de l'image ; il suffit de la supprimer à l'aide d'une sélection rectangulaire, mais cette fois sans contour progressif !

Et voilà ! Votre image s'intègre parfaitement avec le fond des dunes. Vous n'avez plus qu'à la descendre légèrement vers le bas du document et à enregistrer votre travail.

• Créer, dupliquer et supprimer un calque

Il y a plusieurs façons de créer, dupliquer et supprimer un calque ; comme vous l'avez vu précédemment, on peut passer par le menu Calque de la barre des menus ou par le menu déroulant de la palette Calques, qui s'affiche en cliquant sur la petite flèche noire, en haut à droite.




Mais en bas de la palette Calques, vous avez aussi des icônes qui permettent de réaliser ces actions beaucoup plus rapidement ; voici lesquelles.

- Créer un nouveau calque vide :

Pour ajouter un nouveau calque, il suffit de **cliquer sur l'icône de création, l'avant-dernière en bas de la palette** des calques, à côté de la poubelle. Le nouveau calque se place automatiquement au-dessus du calque actif, et devient actif à son tour. Il ne comporte que des zones transparentes matérialisées par le damier.

Dans notre photomontage, nous allons créer le cadre blanc entourant le texte ; pour cela, créez un nouveau calque comme indiqué ci-dessus, puis aller chercher un **repère** vertical dans la règle que vous positionnerez à 11 cm du bord gauche. Placez un second repère, mais horizontal cette fois, à 5 cm du haut (menu Affichage / Nouveau repère, ou alors en le plaçant manuellement le plus précisément possible avec la loupe).

Puis, activez l'outil Rectangle de sélection et dans la barre d'options, cliquez sur le menu déroulant de l'option Style et choisissez Taille fixe. Dans les champs Hauteur et Largeur, rentrez la valeur 8 cm puis positionnez votre curseur à l'intersection des deux repères et effectuez qu'un seul clic : automatiquement, une sélection carrée apparaît. Ajoutez-lui un **contour progressif** de 10 pixels (par le menu Sélection), puis allez dans le menu Edition et cliquez sur la commande Contour.

Dans la boîte de dialogue, remplissez le champ **Contour** en tapant une valeur de 15 pixels (ceci correspond à l'épaisseur de votre cadre) puis cliquez une fois dans la case Couleur afin de faire apparaître le sélecteur de couleur. Choisissez le blanc et validez. Puis dans le champ Position, cliquez sur l'option Centre : votre cadre se positionnera au milieu de la sélection. Dans le champ Fusion, laissez les valeurs par défaut, c'est-à-dire un Mode Normal et une opacité à 100 %, puis cliquez sur OK pour valider. Vous obtenez un beau cadre avec un halo provenant du contour progressif. Pour faire un cadre simple, il suffit de répéter la même manipulation mais sans programmer avant un contour progressif.

Rappelez-vous, pour afficher ou masquer les repères, il suffit d'aller dans le menu Affichage / Afficher et de cocher ou décocher le mot Repères.

Vous allez maintenant renommer votre nouveau calque « Cadre » et enregistrer votre travail.

N'oubliez pas de remettre, dans le champ Style de la barre d'options du Rectangle de sélection, l'option Normal au lieu de Taille fixe ; sinon lors de la prochaine sélection, vous risquez d'avoir des surprises !

- Dupliquer un calque :



Pour dupliquer rapidement un calque, **sélectionnez-le et faîtes-le glisser sur l'icône de création,** celle qui sert à créer un nouveau calque ; faites juste attention à ne pas vous tromper d'icône et à ne pas aller dans la poubelle !

Comme vous avez déjà pu le constater, le nouveau calque étant une copie du précédent, il prend donc le même nom, mais avec en plus le mot « copie ».



Essayez donc cette nouvelle méthode pour dupliquer par exemple le calque « Cadre » ; vous constatez que la copie se positionne exactement à la même position que son original. Vous allez ensuite le supprimer en utilisant la manipulation indiquée ci-dessous.

- Supprimer un calque :
Opérez un clic maintenu sur la vignette du calque « Cadre copie » et faites-le **glisser jusqu'à l'icône de la corbeille,** en bas à droite de la palette. Notez que l'on conserve le bénéfice des autres calques... Jeter un calque ne signifie en effet pas supprimer tous les calques !

• Jouer avec l'opacité



Vous pouvez contrôler la transparence d'un calque dans une image en réglant son **opacité,** c'est-à-dire son **pourcentage de transparence.**

Si un calque a 100 % d'opacité, les objets situés dans les calques du dessous seront entièrement recouverts ; alors qu'avec une opacité de 1 %, le calque sera quasi-transparent et laissera transparaître les objets des calques inférieurs.

Autrement dit, plus la valeur d'opacité est basse, plus grand est le nombre de pixels visibles dans les calques situés en dessous.



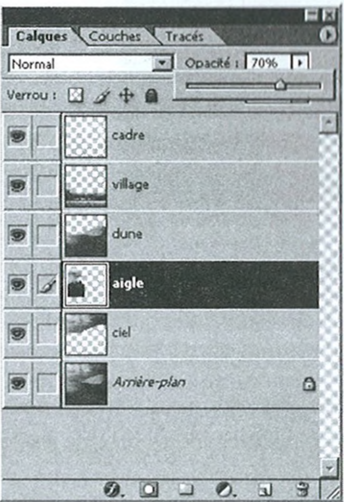
L'**opacité d'un calque se règle dans la palette Calques,** soit en entrant une valeur dans la zone de texte Opacité (située en haut à droite), soit en cliquant sur la flèche noire afin **d'afficher le curseur d'opacité** ; vous n'avez plus qu'à le **faire glisser pour définir un pourcentage** et regarder l'effet produit sur votre image.

Enfin, souvenez-vous qu'on ne peut pas modifier l'opacité d'un calque d'arrière-plan car il est verrouillé.

Si vous regardez le document final de notre photomontage, vous constatez que l'aigle est plus « pâle » et légèrement bleuté par rapport à votre document actuel. En effet, nous lui avons attribué une opacité de 65 % afin qu'il se fonde mieux dans l'image du ciel et qu'il soit un peu moins présent.

Faites de même en activant son calque, puis essayez différents réglages afin de laisser plus ou moins apparaître le calque « Ciel » situé en dessous.





Vous pouvez aussi régler l'opacité du calque « Cadre » si vous le trouvez un peu trop voyant.

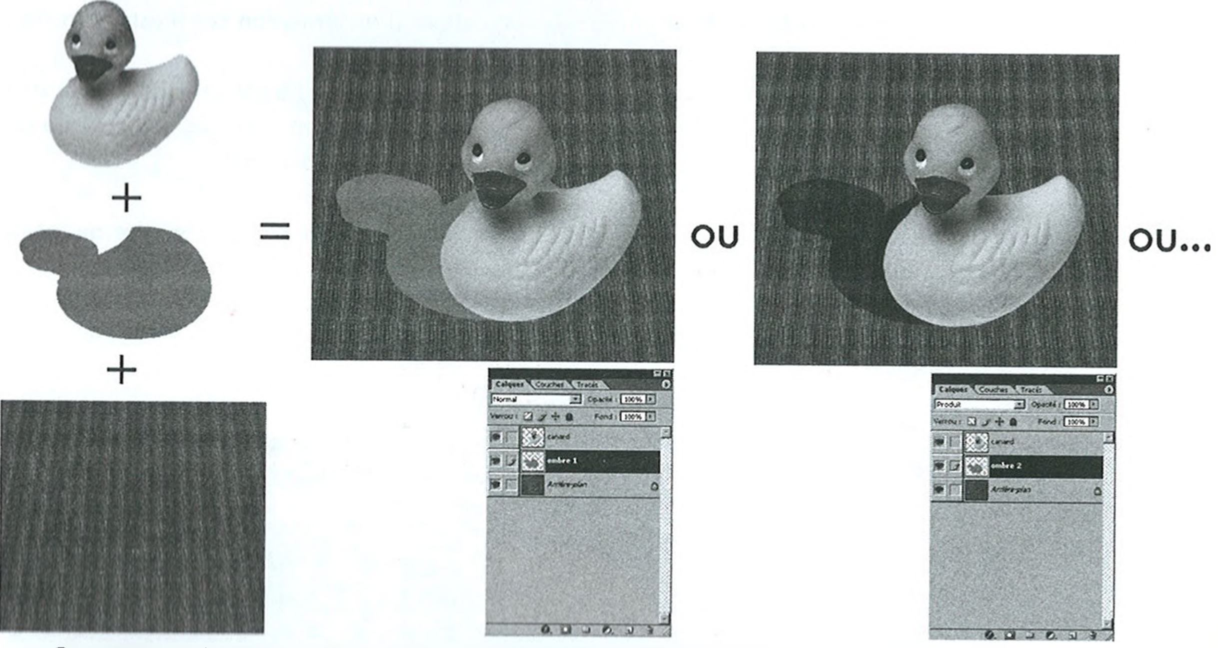
Ainsi, chaque calque peut avoir des réglages d'opacité différents que vous pouvez modifier comme bon vous semble, à tout moment.

• Les styles de calques

Vous aurez également remarqué qu'à côté de l'opacité, la barre d'outil « calque » comportait une case où il est indiqué « normal » par défaut. Cette case permet de régler **le mode du calque.**



Nous vous conseillons, lors de vos futurs photomontages, d'essayer différents modes de calques. Pour illustrer toutefois notre propos, nous présentons ci-dessous la même image avec deux modes de calques différents pour le calque « ombre » : mode « normal » et mode « produit », deux modes très souvent utilisés.



Comme vous le constatez, sur l'image de gauche, l'ombre du canard a sa couleur normale, comme lorsqu'elle est sur fond blanc. En mode produit (à droite), les couleurs du claque sont considérées comme translucides : elles gardent leur intensité mais laissent découvrir le calque du dessous.

Nous vous conseillons également d'approfondir vos connaissances en faisant des recherches sur les **effets de calques** que nous n'avons pas la place de traiter dans ce cours (ces effets sont accessibles en cliquant sur la première icône du bas de la palette Calques). Pour en savoir plus à leur sujet, n'hésitez pas à utiliser l'Aide de *Photoshop* et/ou chercher dans des livres spécialisés ou encore sur des sites Web destinés au logiciel.

C/ Les calques de réglage et les calques de texte

• Les calques de réglage

Ces calques permettent **d'effectuer des réglages chromatiques.** En fait, la plupart des réglages du menu Image / Réglages peut être appliquée sur ces calques. Ainsi, on trouve des calques de réglage de niveaux, de courbes, de balance des couleurs...

On les crée en cliquant sur la **quatrième icône en bas de la palette Calques.** Lorsqu'un calque de réglage est ajouté, il s'applique alors à tous les calques placés en dessous. Comme pour les autres calques, on peut les activer ou non, jouer avec l'opacité et les transférer vers d'autres images.

L'utilisation des calques de réglage permet ainsi de pouvoir modifier vos corrections, d'en ajouter et de les supprimer à tout moment, ce qui peut être difficile voir impossible si vous avez travaillé directement sur l'image.

Nous verrons cela plus en détail dans la leçon réservée aux corrections colorimétriques.

• Les calques de texte

Dés que vous utilisez l'outil Texte, *Photoshop* crée automatiquement un calque de texte, qui se différencie des autres dans la palette par sa vignette avec un « T ».



Un texte dans *Photoshop* possède ses propres caractéristiques et particularités. On peut notamment créer du **texte de point**, où chaque ligne est indépendante, et du **texte de paragraphe** qui est contenu dans un bloc.

Notez que par défaut, *Photoshop* affiche comme nom de calque le contenu de son texte.

Certains outils et certaines commandes, comme les filtres et les outils de dessin, ne sont pas disponibles avec un calque de texte. Pour appliquer un filtre par exemple, vous devez pixelliser le texte auparavant. Cette **pixellisation** convertit le calque de texte en calque ordinaire, comme si c'était une image, et rend alors son contenu impossible à modifier en tant que texte.

La commande Pixellisation est accessible par le menu Calque, mais si vous choisissez une commande ou un outil nécessitant un calque pixellisé, un message d'avertissement apparaît vous proposant directement la pixellisation.

- Le texte de point :
Lorsque vous saisissez du texte de point, la longueur de la ligne augmente et **le texte peut continuer hors de l'image** tant que vous ne pressez pas la touche ENTREE pour le renvoyer à la ligne suivante. En fait, on utilise le texte de point pour saisir juste quelques mots ou une ou deux phrases.

Pour créer du texte de point, sélectionnez l'outil Texte que vous souhaitez (texte horizontal ou vertical) en cliquant sur le « T » correspondant de la barre d'outils. Puis réglez les attributs typographiques dans la barre d'options : la police, le style, le corps, le lissage, l'alignement et la couleur. Pour changer la couleur, il suffit de cliquer dans sa case et le sélecteur de couleur apparaît.

Une fois les options de texte déterminées, cliquez directement sur l'image pour faire apparaître le point d'insertion du texte, puis commencez la saisie. Peu importe l'endroit où vous avez cliqué, car vous pouvez à tout moment bouger votre texte.

Pour déplacer le texte, placez la souris hors du texte ; le curseur se transforme alors en outil de déplacement et vous n'avez plus qu'à faire glisser à l'endroit voulu, puis à reprendre éventuellement la saisie.

Vous devez toujours indiquer à *Photoshop* que la saisie du texte est terminée. Pour cela, cliquez sur le bouton de validation de la barre d'options (la coche située à l'extrême droite de la barre), ou cliquez sur la vignette du calque de texte (ou d'un autre calque) dans la palette Calques.

Pour modifier le texte une fois la saisie validée, il suffit de resélectionner l'outil texte et d'aller pointer le texte déjà saisi.

Sur notre photomontage, le titre « Désert » est un texte de point ; dans cet exemple, nous l'avons réalisé avec la typographie BradleyHand et un corps de 150 point, en blanc.

À vous maintenant de créer du texte de point ! N'hésitez pas à essayer différentes polices de caractères, dans plusieurs corps afin de vous familiariser avec la manipulation du texte.

- Le texte de paragraphe :
Le texte de paragraphe permet de saisir et de mettre en forme le texte avec un ou plusieurs paragraphes. Les lignes ne sont pas indépendantes car **le texte est composé dans un bloc.**

Lorsque vous saisissez du texte de paragraphe, les lignes du texte sont automatiquement ajustées aux dimensions du bloc, et le texte passe automatiquement à la ligne lorsqu'il atteint le bord du cadre (vous pouvez, comme dans un traitement de texte, justifier les paragraphes, les aligner à gauche ou à droite, définir l'interlignage, etc.).

Pour saisir le texte de paragraphe, sélectionnez l'outil Texte et **faites glisser le pointeur en diagonale pour définir ainsi un cadre de texte.** Puis, quand le cadre est à la dimension voulue, effectuez la saisie. Pour commencer un nouveau paragraphe, appuyez sur la touche Entrée.

Pour **redimensionner le cadre** de sélection, placez le curseur sur une poignée (elle se change en double flèche) et faites-le glisser. Si vous voulez conserver les proportions du cadre, appuyer sur la touche MAJ durant le redimensionnement.

Pour **faire pivoter le cadre de sélection,** placez le curseur en dehors des limites du cadre (le pointeur se transforme alors en double flèche incurvée) et faites glisser.

Tout comme pour le texte de point, vous devez **valider la saisie du texte.**

Pour **redimensionner le cadre ou modifier le texte une fois la saisie validée,** sélectionnez l'outil Texte et activez le calque dans la palette Calques, puis cliquez sur le texte dans l'image ; le cadre de texte apparaît ainsi que le curseur vous permettant de modifier le texte.



Photoshop propose de nombreux **attributs de mise en forme typographique.** Les plus courants sont présents dans la barre d'options, mais **d'autres sont accessibles depuis la palette Caractère** que vous pouvez afficher depuis la barre d'options (c'est la dernière icône) ou par le menu Fenêtre / Caractère.

Vous avez également la possibilité de déformer le texte pour lui donnez un aspect plus frappant. Point important : **le texte déformé reste modifiable** ; vous pouvez le corriger ou même le remplacer tout en conservant sa déformation.

Photoshop propose une grande variété de styles de déformations aux noms aussi évocateurs que « Arche », « Coquille », « Onde » et bien d'autres encore ! Pour ouvrir la fenêtre permettant ces déformations, cliquez sur l'icône représentant un « T » avec une courbe, à droite de la barre d'option. Les options de

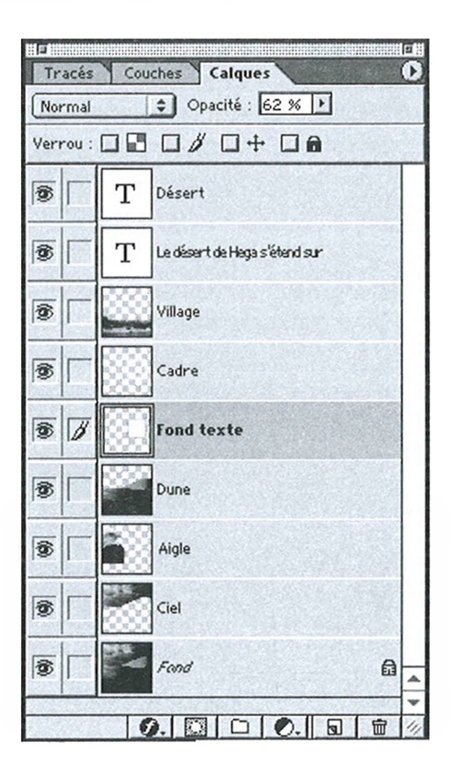
déformation présentées dans la boîte de dialogue permettent de paramétrer celle-ci très précisément. Je vous laisse le soin de les découvrir par vous-même en faisant différents tests.

Dans notre photomontage, nous avons créé un bloc de texte de dimension légèrement inférieur à celle du cadre au contour blanc. Puis, nous avons saisi une phrase, que l'on a ensuite copiée puis collée (par les commandes « Copier » et « Coller » du menu Edition, ou tout simplement en utilisant les raccourcis CTRL+C et CRTL+V) pour former le second paragraphe.

Enfin, on a procédé à la mise en forme du texte, et on a changé le corps et la couleur des premières lettre de chaque paragraphe afin de créer des lettrines. Pour cela, il suffit de ne sélectionner qu'une lettre, et de changer sa taille et sa couleur dans les menus respectifs.

De plus, nous avons créé, sur un nouveau calque nommé Fond-texte, un autre carré aux mêmes dimensions que le cadre blanc (et en procédant de la même manière) que nous avons rempli de blanc. Ce calque est placé sous celui du cadre et son opacité est réduite à 60 %. Ainsi, le texte placé par-dessus est beaucoup plus lisible. Cette astuce est souvent employée lorsque du texte est placé sur une photo.

Voilà ! Votre photomontage est terminé ! Vous n'avez plus qu'à enregistrer votre travail. Normalement, votre palette des calques doit ressembler à celle-ci :



Nous allons voir maintenant comment **aplatir l'image** afin de l'enregistrer dans un format de fichier exploitable dans d'autres applications.



E/ Aplatir l'image

Très peu de logiciels sont capables de gérer des images avec des calques. Aussi, nous devons aplatir l'image pour qu'elle devienne « monocalque », c'est-à-dire constitué uniquement d'un calque d'Arrière-plan. Mais auparavant, prenez bien soin d'enregistrer les dernières modifications si vous voulez les retrouver par la suite !



Pour aplatir l'image, **déroulez le menu de la palette Calques et choisissez « Aplatir l'image »** (cette commande se trouve tout en bas). Vous constatez que tous vos calques sont remplacés par un calque d'Arrière-plan qui rassemble l'ensemble de vos éléments.

Dans le menu Fichier, choisissez la commande **Enregistrer sous (et non pas Enregistrer)**, et choisissez le format de fichier correspondant à l'utilisation de votre image. Il est préférable de garder le même nom que le fichier PSD, mais comme son extension sera différente, il n'y a pas de risque de confusion.

Ainsi, vous conservez un fichier de travail (.psd) en cas de retouche, et un fichier pour l'exportation de votre image (vous aurez ainsi, comme cela se fait souvent, une **copie de sauvegarde**, avec tous ses calques, au cas où vous voudriez retravailler l'image par la suite).

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



I - Les corrections colorimétriques et tonales

Dans ce chapitre, nous allons voir comment apporter des corrections tonales et colorimétriques à une image.

Votre photo est terne et manque de contraste ? Ou bien présente-elle une dominante de couleur ? Est-elle rougeâtre ou verdâtre ?

Les outils puissants de *Photoshop* peuvent améliorer la qualité d'une photo, tant à l'impression qu'à l'affichage. En effet, ils vous permettent de **modifier les valeurs chromatiques de chaque pixel** de manière à corriger une dominante de couleur, un manque ou un excès de contraste, de luminosité, de saturation, ou encore une mauvaise répartition des tons.

Afin de procéder professionnellement et pour obtenir un résultat optimal, il convient de respecter un certain ordre dans les différentes étapes à suivre :

1. Etalonnez votre moniteur.
2. Examiner l'image et analyser son histogramme.
3. Définir les tons clairs et foncés de l'image.
4. Régler les tons moyens.
5. Effectuer le réglage des couleurs.
6. Renforcer la netteté de l'image.

A/ L'étalonnage de l'écran

Avant d'aborder les corrections chromatiques, il est essentiel de « **préparer** » **l'écran afin que les couleurs affichées correspondent le mieux possible aux couleurs réelles.** En effet, il est primordial que votre écran assure une correspondance la plus fidèle possible entre les couleurs à l'écran et l'impression finale mais également entre différents moniteurs. Cette « préparation » de l'écran s'appelle **l'étalonnage ou la calibration.**

Si votre moniteur n'est pas étalonné, les couleurs résultantes risquent d'être complètement différentes de celles d'origine.

Pour étalonner votre écran, *Photoshop* possède un logiciel de profilage appelé **Adobe Gamma** pour Windows et **Monitor Calibrator** ou **ColorSync** pour Mac OS. Ces utilitaires vous permettent de caractériser et d'étalonner votre moniteur.

La **caractérisation** consiste à créer un profil décrivant la méthode de reproduction des couleurs sur votre moniteur. En **étalonnant** votre moniteur, vous le conformez à une norme prédéfinie, par exemple, une température de la couleur du point blanc de 5 000 Kelvin, qui est une norme d'infographie.

Sous Windows, l'utilitaire Adobe Gamma réside dans le dossier « Panneau de configuration » ou dans le dossier Program Files / Fichiers communs / Adobe / Calibration de votre disque dur.

Sous Mac OS, choisissez dans le menu Pomme, Tableaux de bord / Moniteurs ou Préférences Système / Affichage.



Dans tous les cas, sélectionnez **Etape par étape** (Assistant), puis il vous suffit de suivre les instructions données dans l'utilitaire. Une fois que vous avez réglé les différents paramètres proposés, l'utilitaire les enregistre ensuite dans un dossier appelé profil ICC (International Color Consortium) et qui est adapté à votre moniteur.

Par la suite, c'est ce profil réalisé qui sera automatiquement sélectionné par votre système.

Ainsi, vous avez normalement à effectuer l'étalonnage qu'une seule fois pour toute ; cependant, si vous changez radicalement l'éclairage d'une pièce ou si vous réglez de nouveau la luminosité et le contraste de votre écran, vous devez recommencer la calibration de votre moniteur.

B/ L'examen d'une image et l'analyse d'un histogramme

L'examen d'une photo a pour but de vérifier la qualité et l'étendue de la plage tonale de l'image.

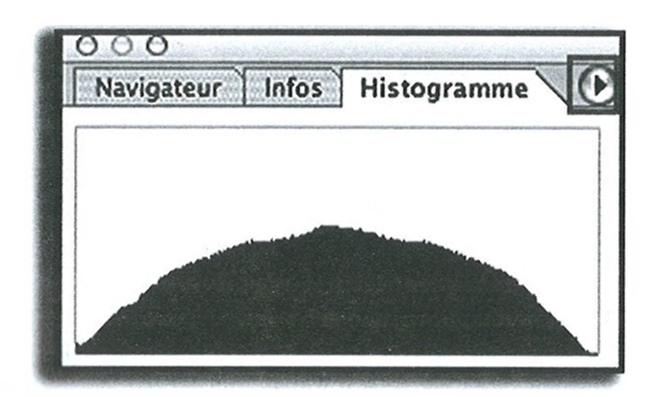
En premier lieu, l'observation peut se faire **visuellement** : votre image a-t-elle assez de contraste, est-elle surexposée ou au contraire sous-exposée, présente-t-elle une dominante de couleur indésirable, etc. Ainsi, intuitivement, vous devez déjà savoir quels sont les « problèmes » que vous allez devoir régler pour améliorer l'image et donc le genre de corrections à apporter ; si ce sont des corrections au niveau du contraste, de la luminosité, de la couleur...

Dans un second temps, la visualisation de **l'histogramme de l'image** va vous être d'une aide précieuse car il va vous renseigner sur la « composition » de votre photo et vous permettre de déterminer les corrections à apporter.



Plus précisément, l'histogramme un **graphique qui montre la répartition des pixels de l'image en fonction de leur luminosité.**

Lorsqu'une image est ouverte, pour afficher son histogramme, allez dans le menu « Fenêtres », sélectionnez « Histogramme » et la palette s'affiche.



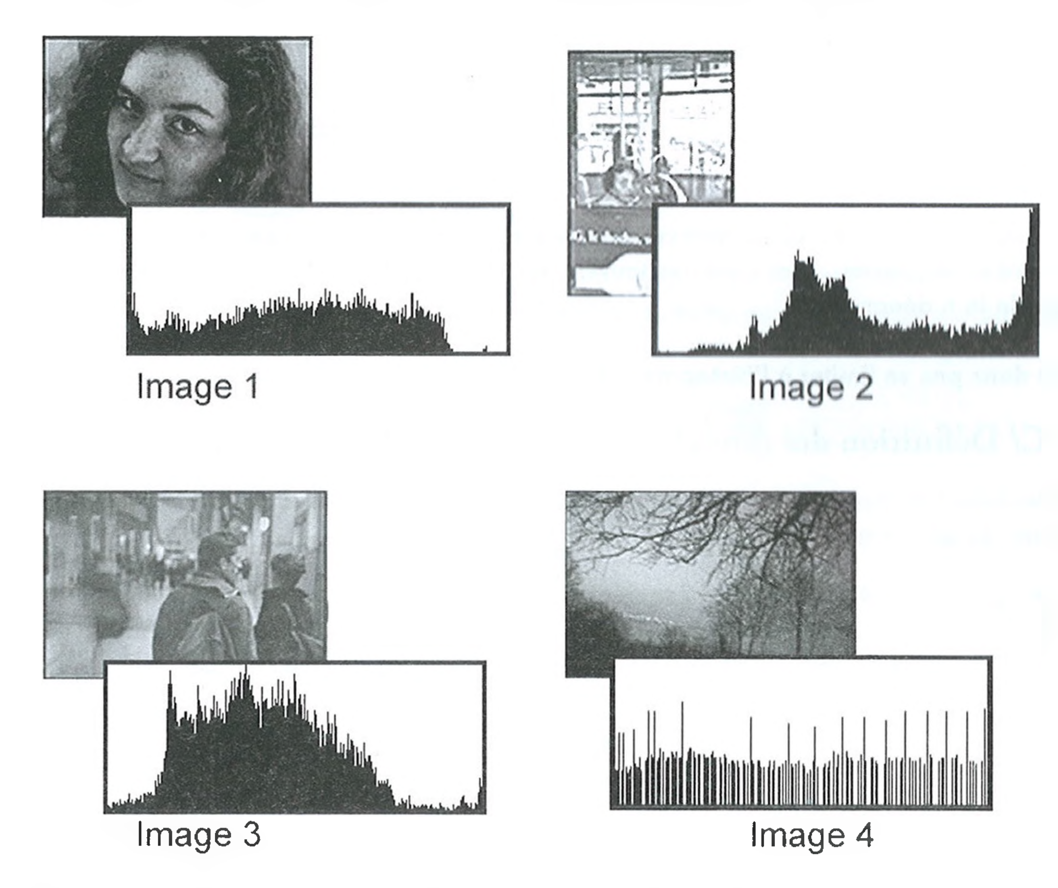
Sur un histogramme, l'axe horizontal représente la luminosité : les pixels sombres (proches du 0, donc du noir pur) se situent à gauche, les pixels clairs (proches de 255, donc du blanc pur) à droite, et au centre se situent les pixels correspondant aux tons moyens. L'axe vertical définit le nombre de pixels.





Lorsqu'une image dispose d'une gamme de tons complète, des pixels sont présents dans toutes les zones et **l'histogramme ne présente pas de « trous » importants,** comme sur l'image ci-dessus.

Chaque type d'image, qu'elle soit normale, surexposée, sous-exposée, ou manquant de contraste..., possède un histogramme typique. Observez et comparez les exemples ci-dessous :



L'image 1 est trop sombre, elle est sous-exposée : elle ne présente pas de tons clairs et les détails sont concentrés plutôt vers la gauche.

L'image 2 est trop pâle, elle est surexposée : le niveau de détail est insuffisant dans les tons foncés, créant un « trou » sur la partie gauche de l'histogramme. Par contre, les pixels sont concentrés sur la partie droite.

Sur l'image 3, l'histogramme ne s'étale pas du noir au blanc mais est « ramassé » au centre. L'image ne présente ni blanc ni noir, elle manque de contraste et les ombres et les hautes lumières sont grises et « fades ».

L'image 4 présente, quant à elle, un surplus de contraste : l'histogramme présente des « trous » et ressemble à un peigne ou un code barre. L'image manque de « modelé », elle est trop contrastée et certaines nuances subtiles ont disparu. Même si l'affichage peut rester correct, l'image risque d'être « postérisée » à l'impression : elle peut présenter des bandes colorées.



Il est possible de **corriger un histogramme** pour obtenir un rendu plus homogène et donc une image de meilleure qualité. Nous allons voir comment procéder.



Certains types d'images présentent un histogramme qui n'est pas « bon » en soi. Cependant, il faut veiller à ne pas trop les corriger sous peine que cette correction nuise à l'image finale... En effet, l'histogramme « techniquement correct » est une chose, mais la priorité doit rester le rendu de l'image et son « réalisme ».

Par exemple, les photos prises par temps brumeux manquent souvent de contraste mais on doit éviter le noir absolu et le blanc pur car elles doivent rester douces ; leur correction risque ainsi de « casser » le réalisme de l'image.

De même pour les images très contrastées, très « graphiques », qui ne présentent aucune information dans les valeurs moyennes... car c'est très souvent un parti pris ! En corrigeant une telle photo, on risque fortement de la « dénaturer ».

Il ne faut donc pas se limiter à l'histogramme mais faire également appel à son sens artistique...

C/ Définition des tons clairs et foncés de l'image

Il s'agit de définir les tons les plus clairs et les plus foncés de l'image, de sorte que la plage tonale offre le maximum de détails sur l'ensemble de cette dernière.



On dit également que l'on détermine le point blanc et le point noir. La définition de ces points a un double rôle ; elle assure une impression optimale et permet d'obtenir une meilleure répartition des pixels dans les différents tons de l'image.

Pour définir le point blanc et le point noir d'une image, plusieurs méthodes sont possibles ; nous allons en utiliser une assez simple mais qui donne de bons résultats, notamment si votre image montre une absence de pixels très sombres et/ou de pixels très clairs.

Pour cela, nous allons utiliser la commande **Niveaux** qui permet de corriger les valeurs tonales et/ou les couleurs des images et de faire des corrections de manière assez pointue.

• Les Niveaux

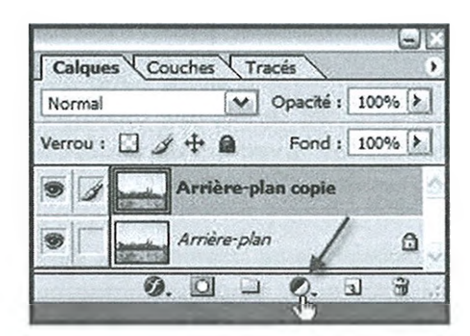


Vous pouvez appeler la boîte de dialogue Niveaux par le menu Image / Réglages / Niveaux, mais dans ce cas, les corrections que vous apporterez affecteront la totalité de l'image. Aussi, il est fortement préférable de créer un calque de réglages, ce qui vous laissera plus de souplesse par la suite si vous désirez apporter des modifications à vos paramètres déjà effectués.

Pour créer un calque de réglage, l'opération est très simple ; il suffit de cliquer sur la quatrième icône en bas de la palette Calques pour afficher la liste des réglages et de choisir celui qui convient, ici Niveaux. Comme vous pouvez le voir, la plupart des commandes du menu Image / Réglages (comme Courbes, Teinte/Saturation, Balance des couleurs...) peuvent s'effectuer avec un calque de réglage.

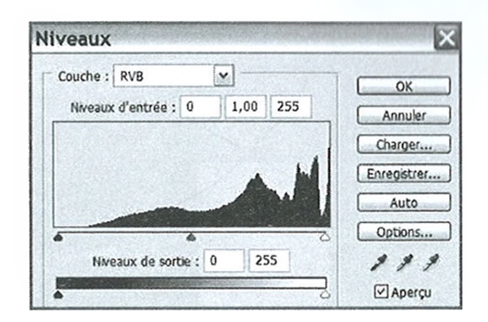






Pour créer un calque de réglage, il suffit de cliquer sur cette icône et de choisir, dans la liste qui s'affiche, le type de réglage souhaité.

La création d'un calque de réglage entraîne l'apparition de la boîte de dialogue correspondante ; ici, la fenêtre des Niveaux s'ouvre et nous allons voir comment effectuer les différents réglages.





Cette fenêtre présente deux grandes parties : celle du haut, les **Niveaux d'entrée**, permet **d'augmenter le contraste** ; celle du bas, **les Niveaux de sortie, de le réduire**.

On y voit aussi l'histogramme de l'image, dans la zone des Niveaux d'entrée, avec les trois curseurs (un noir, un blanc et un gris) qui vont vous permettent d'ajuster respectivement les tons foncés, les tons moyens et les tons clairs.

Tout en haut de la palette, le menu déroulant « Couche » vous permet de travailler les niveaux de l'image dans sa globalité ou sur chaque couche qui la compose (rouge, vert, bleue si l'image est en RVB ; Cyan, Magenta, Jaune, Noire pour une image en CMJN). Pour cela, cliquez sur la petite flèche noire et déroulez le menu afin de choisir la couche souhaitée.

Pour définir le point blanc et le point noir de l'image, il vaut mieux travailler sur la couche « composite » de l'image, c'est-à-dire en fait sur les trois couches en même temps pour une image RVB, ou sur les quatre couches pour une image CMJN.

De plus, je vous conseille de cocher la case **Aperçu,** tout en bas à droite, afin que vous puissiez voir sur votre document l'effet de vos paramètres effectués.

• Augmentation du contraste par les Niveaux d'entrée

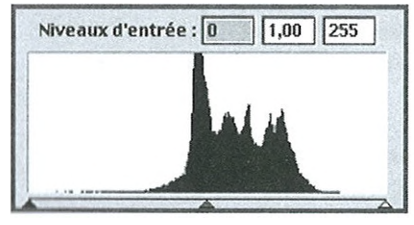
Pour régler manuellement les tons foncés et les tons clairs, faites glisser les curseurs de niveau d'entrée noir et blanc vers le premier groupe de pixels se trouvant à chaque extrémité de l'histogramme. Cette opération a pour effet de **redistribuer les niveaux**, agrandissant ainsi la gamme des tons et par conséquent, augmente également le contraste d'ensemble de l'image.

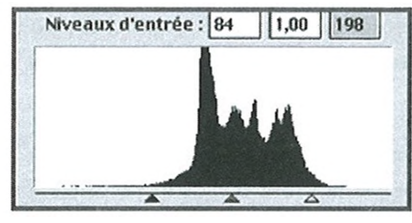
Observez l'image ci-dessous ; son histogramme ne présente pas de tons clairs ni de tons foncés, l'image manque de contraste. Vous pouvez voir, sur le deuxième histogramme, les réglages que nous avons effectués et leur incidence sur la photo.

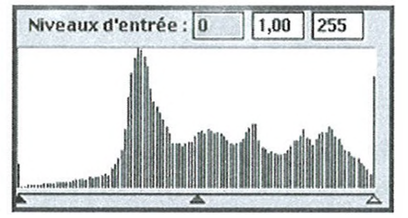
Le dernier histogramme est celui obtenu après réglage du point noir et du point blanc, lorsqu'on réouvre la fenêtre Niveaux. Il a été étiré pour contenir les nouveaux points noir et blanc, ce qui produit des « trous » ; cependant, cela n'indique pas de problème perceptible sur l'image, sauf s'ils sont étendus ou accompagnés d'un nombre de pixels insuffisants.











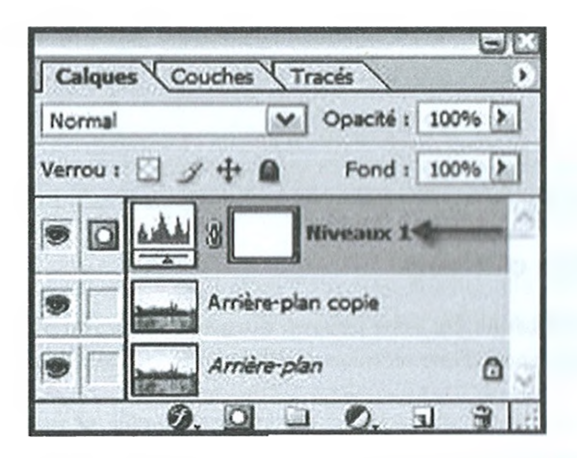
Sur cet exemple, le réglage du curseur du point noir vers la droite sur le niveau 84, met en correspondance tous les pixels du niveau 84 et des niveaux inférieurs au niveau 0. Ainsi, les pixels les plus sombres de l'image deviennent noirs.

De même, le réglage du curseur de point blanc vers la gauche sur le niveau 198 indique à *Photoshop* de mettre tous les pixels du niveau 198 et des niveaux supérieurs au niveau 255. Ainsi, les pixels les plus clairs de l'image sont redéfinis comme blanc pur.



Pour résumer, **le déplacement du curseur noir vers la droite provoque un assombrissement de l'image,** réduisant la luminosité et augmentant ainsi le contraste. Par contre, **le déplacement du curseur blanc vers la gauche entraîne un éclaircissement de l'image,** augmentant ainsi la luminosité et également le contraste. Le cumul de ces deux réglages provoque une augmentation beaucoup plus importante du contraste.

Une fois que vous êtes satisfait de vos réglages, cliquez sur OK pour valider. Le nouveau calque de réglages Niveaux se trouve dans votre palette Calques et affecte tous les calques placés en dessous.



Lorsque vous souhaiterez modifier vos réglages, il vous suffira juste de double-cliquer sur sa vignette pour afficher de nouveau la boîte de dialogue Niveaux.

L'avantage de travailler sur ce type de calque est que, comme avec les autres calques, il est également possible de baisser son opacité, ce qui permet de réduire l'intensité du réglage.

D/ Le réglage des tons moyens

Après avoir défini les tons clairs et les tons foncés, il est parfois nécessaire de régler les tons moyens de l'image pour affiner le contraste. Cette opération est également appelée « réglage des demi-tons ou du gamma ».

Cette étape est généralement superflue avec les images sans dominante de couleur ; la fixation des tons clairs et foncés suffit à redistribuer les valeurs de pixels intermédiaires en conséquence.

Toutefois, **en cas de concentration de pixels à une extrémité de l'échelle des gris,** les tons moyens nécessitent souvent des réglages complémentaires.

• Réglage du gamma par les Niveaux d'entrée

Vous pouvez régler la balance des gris avec les Niveaux en déplaçant **le curseur d'entrée du milieu,** appelé aussi **« gamma ».** Le réglage du gamma va permettre de **modifier la luminosité globale de l'image** afin de récupérer des détails, soit dans les parties claires de l'image, soit dans les parties foncées.
Pour effectuer ce nouveau réglage, ajoutez un Calque de réglage Niveaux ; vous pouvez ainsi cumuler plusieurs réglages sur des calques différents afin de pouvoir les manipuler et les modifier plus facilement.



Le déplacement du gamma vers la gauche rend l'image plus claire ; cet éclaircissement se répercute jusqu'aux tons foncés, ce qui permet de récupérer des détails dans les zones d'ombre de l'image. On dit que l'on « débouche » les ombres. Cependant, on perd des détails dans les tons clairs.

Le déplacement du gamma vers la droite produit l'effet contraire : il **rend l'image plus foncée.** L'assombrissement de l'image permet de récupérer des détails dans les zones de lumière ; en revanche, on en perd dans les zones sombres.



Il est important de préciser que tous ces réglages peuvent également s'effectuer par le biais de la commande Courbes. Cependant, si cette méthode est certes plus précise et permet des réglages très pointus, elle est également beaucoup plus complexe à maîtriser.

Aussi, familiarisez-vous d'abord avec les Niveaux ; puis, quand vous vous sentirez assez à l'aise avec les corrections tonales, consultez l'Aide de *Photoshop* pour en savoir plus sur cette commande.

E/ Le réglage des couleurs

Une fois la correction des tons terminée, vous pouvez **diagnostiquer les problèmes liés aux couleurs de l'image** : trouvez-vous la présence d'une dominante de teinte, ou les couleurs sont-elles trop saturées ou pas assez ?

Les corrections de chromie d'une image peuvent se réaliser de plusieurs façons. Comme pour les commandes de corrections des tons, celles concernant la couleur sont aussi accessibles par le **menu Image / Réglage ou en créant un calque de réglage.**

Il est possible de retravailler les couleurs d'une image à partir des commandes Niveaux ou Courbes, mais cette fois vos actions se porteront sur les couches colorées de l'image, afin de modifier la luminosité d'une couleur dans les différents tons de l'image.

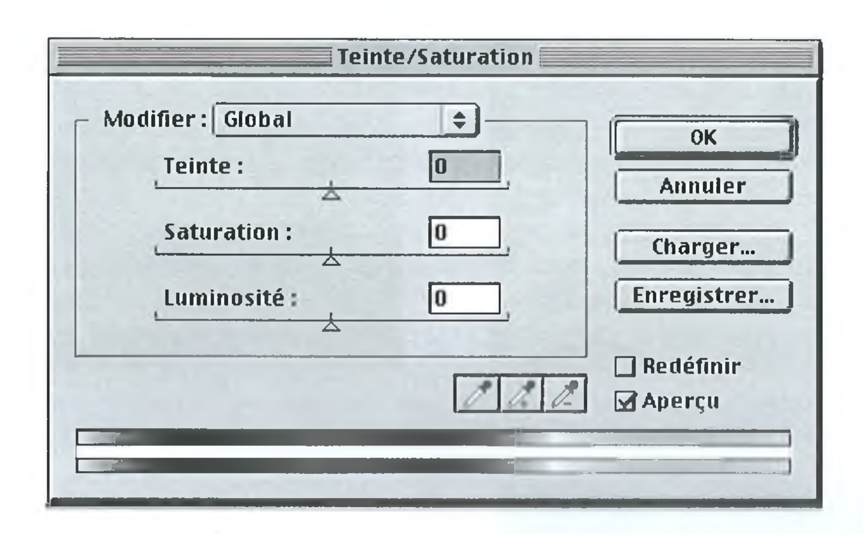
Vous pouvez également utiliser la commande **Teinte/Saturation** pour réaliser un réglage global ou par couleur. Enfin la commande **Balance des couleurs** permet de corriger distinctement dans les tons clairs, les demi-tons ou les tons foncés.

Nous allons voir maintenant l'utilisation de ces deux commandes.

• La commande Teinte / Saturation

La boîte de dialogue Teinte/Saturation **permet de modifier les trois paramètres d'une couleur** : la **teinte** (T) qui correspond à la nuance de la couleur, la **saturation** (S) qui représente la pureté de la couleur et la **luminosité** (L) qui correspond à sa clarté.

Comme vous en avez maintenant l'habitude, créez un nouveau calque de réglage Teinte/Saturation pour faire apparaître la fenêtre de cette commande.



Tout en haut de la fenêtre, le menu déroulant Modifier vous permet de choisir les couleurs à régler ; sélectionnez Global pour régler toutes les couleurs simultanément, ou l'une des autres gammes de couleurs prédéfinies pour la couleur à ajuster.

Pour l'option **Teinte**, faites glisser le curseur jusqu'à ce que les couleurs dans votre document s'affichent comme vous le souhaitez. En général, cette commande est souvent utilisée pour changer la couleur d'une partie de l'image, comme nous l'avons fait en sélectionnant rapidement les pétales de la fleur puis en choisissant une teinte bleue (voir l'image avec la fleur)..

Pour la **Saturation**, faites glisser le curseur vers la droite pour l'augmenter : les couleurs deviennent plus vives.

Si vous déplacez le curseur vers la gauche, la saturation diminue et l'image « perd » ses composantes colorimétriques : quand la saturation est minimale (-100), l'image apparaît en niveaux de gris. Ainsi, vous pouvez faire des jeux d'incrustations de noir et blanc dans une image en sélectionnant certaines parties que vous désaturez ; pour cela, n'hésitez pas à utiliser plusieurs calques de réglage (voir l'image qui suit avec les paysages et le visages).

De même, la **Luminosité** augmente si on fait glisser le curseur vers la droite et diminue quand on le déplace vers la gauche.

Pour tous ces réglages le bas de la fenêtre montre deux bandes colorées représentant les couleurs selon leur position dans la roue chromatique. La bande de contrôle supérieure indique la couleur avant réglage, celle du bas affiche l'effet du réglage.

Vous pouvez enfin **créer un effet monochrome** en cochant l'option **Redéfinir**, en bas à droite de la boîte de dialogue. Par défaut, la teinte est réglée sur le rouge, mais vous pouvez la changer avec d'autres nuances et, en jouant également avec la saturation et la luminosité, créer ainsi des effets intéressants comme nous nous sommes amusés à le faire sur l'image qui suit (avec les Facades des maisons).





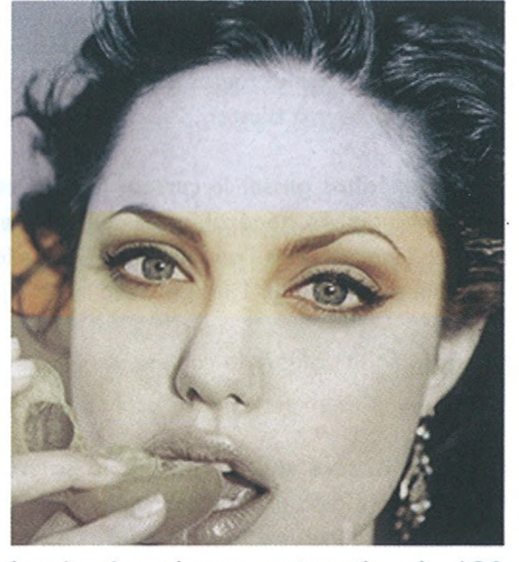

Pour réaliser ce type d'image, il suffit de sélectionner une partie de l'image , puis de lui appliquer directement la commande Teinte / Saturation (ou alors de le faire au moyen d'une calque de réglage).



Photo originale



Photo après saturation à +50



Le 1er bandeau : saturation à -100
Le 2ème bandeau : saturation normale
Le 3ème bandeau : saturation à -50





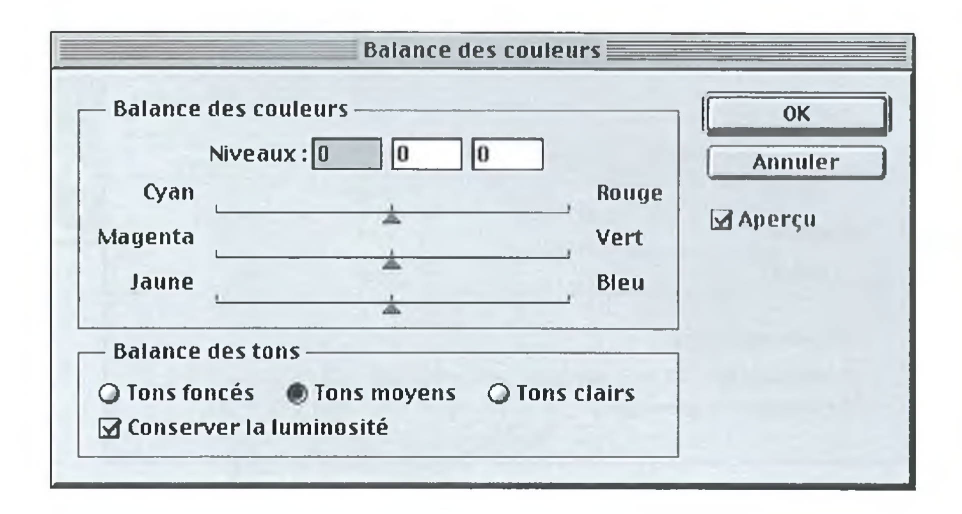




• La commande Balance des couleurs

La commande Balance des couleurs modifie le mélange d'ensemble des couleurs dans une image pour aboutir à une correction chromatique généralisée. Si elle est un peu plus délicate à maîtriser au début, elle assure cependant une meilleure finesse de réglage car elle **permet de modifier l'équilibre des couleurs dans les trois nuances de tons :** foncés, moyens et clairs.

Comme toujours, pour y accéder, il est recommandé de créer un **calque de réglage** Balance des couleurs.

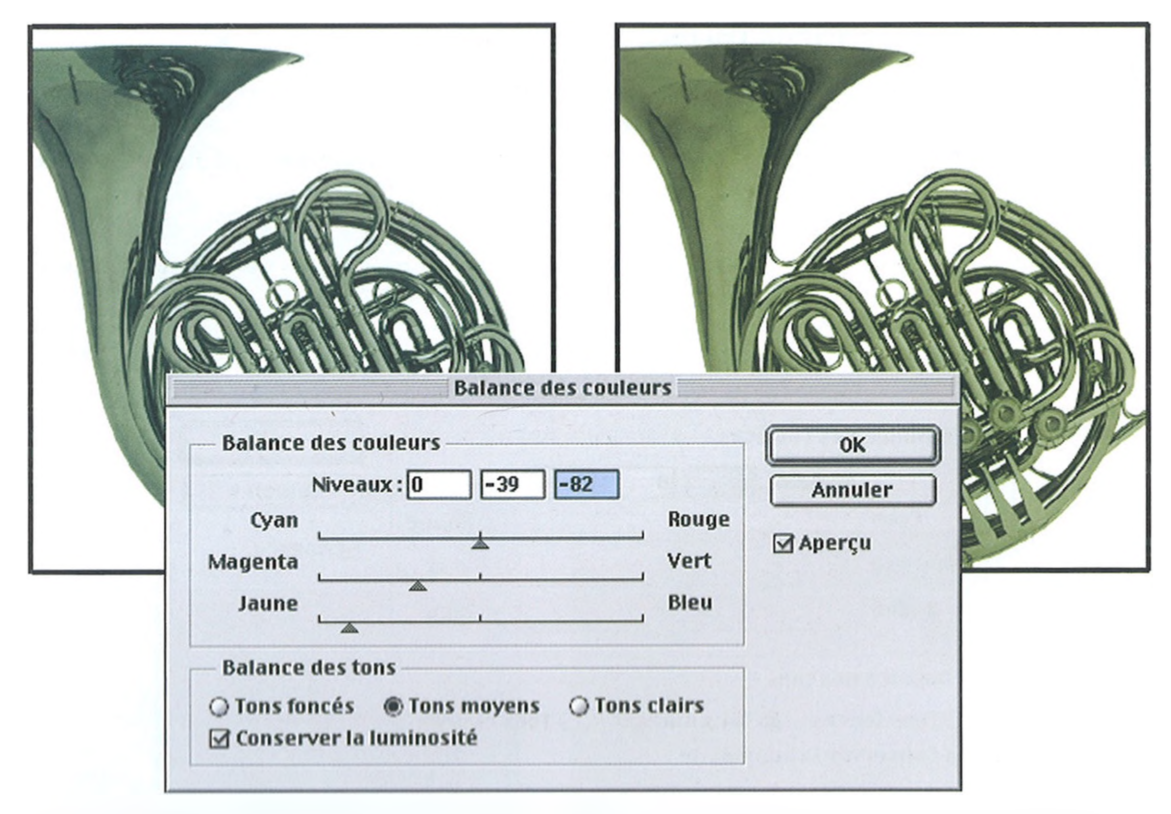


Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, vous retrouvez les trois couleurs primaires rouge, vert, bleu et leurs complémentaires cyan, magenta et jaune.

Pour régler les couleurs, sélectionnez d'abord la gamme des tons sur laquelle concentrer les modifications, puis faites glisser le curseur vers la couleur dont vous voulez augmenter les proportions. Pour réduire une composante, éloignez le curseur de celle-ci. Effectuer ainsi vos réglages pour chaque gamme de ton.

Veillez à ce que l'option **Conserver la luminosité** soit cochée afin de conserver la balance des tons dans l'image.





L'image originale avec une dominante verdâtre, et l'image corrigée que nous avons « réchauffée » en augmentant la proportion de jaune.



Pour effectuer des réglages assez simples et très rapidement, **Photoshop propose des commandes automatiques** (Niveaux automatiques, Contraste automatique, Couleur automatique) ainsi qu'une commande Luminosité/Contraste, permettant des **réglages globaux** et qui peuvent donner d'assez bons résultats sur des images ne posant pas trop de problèmes. Ces commandes sont accessibles par le menu Image / Réglage, mais ne permettent pas l'utilisation de calque de réglage. Aussi, si vous les utilisez, n'oubliez pas de dupliquer l'image originale avant.

F/ Le Renforcement de la netteté de l'image

Une fois les diverses corrections effectuées, l'application du **filtre « Accentuation »** (situé dans la catégorie « Renforcement », accessible dans le menu « Filtres » situé dans la barre de menu) constitue la touche finale. En effet, ce filtre a la caractéristique de **redonner du modelé à une image en ravivant ses couleurs et en améliorant le contraste des détails.**

En d'autre terme, l'outil « Accentuation » est capable de rendre une photo plus nette assez facilement. Cependant, n'attendez pas de miracle si l'image de départ est floue ; on peut accentuer la netteté, mais il est impossible d'obtenir une image nette d'un original flou.
Nous allons maintenant voir comment appliquer le filtre Accentuation à une image.



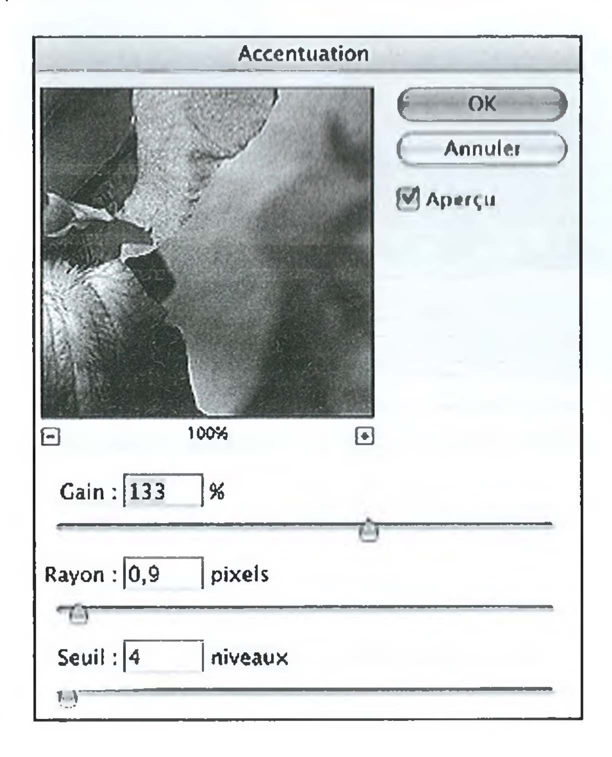




Afin de minimiser les effets pervers de l'accentuation, au niveau des couleurs notamment, il est **préférable de convertir l'image en mode Lab :** ainsi le filtre est uniquement appliqué sur la couche L, celle qui contient les meilleures informations de luminosité et de tonalité, et les couches contenant les informations couleurs sont préservées.

Pour cela, allez dans le menu Image / Mode et sélectionnez Couleurs Lab, puis afficher la palettes Couches en cliquant sur son onglet (par défaut, elle est groupée avec la palette Calques). Cliquez sur la couche L afin de la sélectionner : vous constatez que les couleurs de l'image ne sont plus affichées, l'accentuation ne sera alors appliquée qu'à la couche « Luminosité ».

Allez dans le menu Filtres / Renforcement et choisissez Accentuation.



La boîte de dialogue qui s'ouvre propose différents réglages :

- Le gain : il gère l'intensité de l'effet, en général une valeur entre 50 et 150 convient.
- Le rayon : il détermine l'étendue de l'effet en pixels. A utiliser entre 0,4 et 1,2.
- Le seuil : il permet de déterminer le niveau en dessous duquel le filtre sera inopérant. Il est conseillé d'utiliser une valeur entre 3 et 8.

L'aperçu vous permet de visualiser l'image au fur et à mesure des différents réglages.



Il est important de noter que l'effet de ce filtre est plus marqué à l'écran qu'à l'impression.

Aussi, pour les images à haute résolution et destinées à l'impression, il est recommandé de choisir des valeurs de gain de 150 à 200 %, un rayon de 1 à 1,5, et un seuil assez faible, allant de 0 à 15.

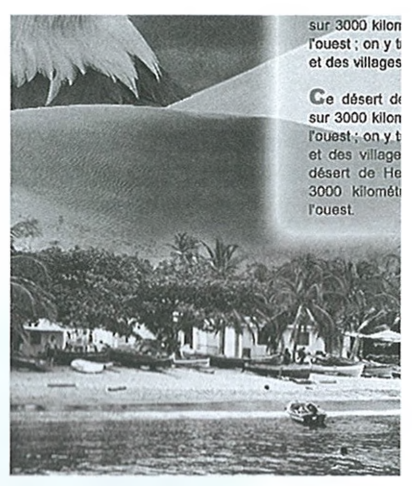


Une fois votre accentuation validée, réaffichez les couleurs de l'image en cliquant sur les deux couches a et b dans la palette Couches.

Il ne vous reste plus qu'à reconvertir l'image en RVB (en allant dans le menu Image / Mode / Couleur RVB), car le mode Lab n'a rien d'universel !

Ainsi, votre image est renforcée et ses composantes colorimétriques ont été préservées.





A partir de notre image de tout à l'heure (à gauche), nous avons ajouté une accentuation avec un gain de 150%, un rayon de 1 et un seuil de 0. L'image de droite apparaît plus nette.

II - Les filtres

Nous arrivons maintenant à la partie la plus ludique de **Photoshop** : l'application de filtres.

Une fois que vous avez placé et organisé les calques dans un document, vous pouvez appliquer à une image, ou juste à une sélection, de nombreux effets en choisissant une des commandes du menu Filtres.



Les filtres de *Photoshop* créent des effets spéciaux, allant des plus réalistes aux plus fantastiques.

Ainsi, vous allez pouvoir produire des effets de déformation, de flou, des changements d'éclairage ou imiter des techniques traditionnelles de peinture... bref, la liste est longue tant Photoshop propose de multiple possibilités !

En fait, il faudrait bien plus d'un chapitre pour explorer les nombreux effets spéciaux qu'offre le logiciel, mais la plupart de ces filtres sont très simples à utiliser et pour bien les connaître, rien ne vaut l'expérimentation !

Aussi dans cette partie, nous vous présenteront d'abord quelques points généraux sur les filtres, puis nous verrons comment utiliser la galerie de Filtres. Enfin, nous aborderons les 14 catégories de filtres proposées

par *Photoshop* avec quelques exemples des effets que certains peuvent produire. A vous d'essayer les autres et souvenez-vous que les combinaisons de plusieurs filtres peuvent également produire des effets très variés... Vous avez vraiment de quoi vous amusez !

A/ Généralités sur les filtres



Les filtres s'appliquent au calque actif et visible ou à une sélection.

Nous allons voir dans le prochain paragraphe qu'il est possible de cumuler les effets de la plupart des filtres en utilisant la « Galerie de filtres ». Cependant, les filtres peuvent également être appliqués séparément, les uns après les autres.

Lorsque vous travaillez avec des filtres, gardez à l'esprit **qu'ils affectent les pixels de l'image de manière irréversible.** Aussi, il est vivement recommandé de **les appliquer sur une copie de l'image.**

Presque tous les filtres vous proposent, dans leur boîte de dialogue, une case « Aperçu » qui vous permet de voir l'effet produit avant de valider. Cliquez sur les signes – et + pour réduire ou agrandir la vue, et si vous cliquez à l'intérieur de cette case, votre curseur se transforme en outil « Main », vous permettant ainsi de déplacer l'aperçu de l'image à l'endroit souhaité.

Parfois, quand vous travaillez avec certains filtres, vous pouvez voir également le résultat de vos réglages directement sur l'image de votre document. D'autres fois, le résultat n'est visible qu'une fois le filtre appliqué et la boîte de dialogue refermée.



Voici deux petites astuces à propos des filtres qui rendent bien des services :

- Pour que l'effet d'un filtre soit vraiment satisfaisant, il est parfois nécessaire de devoir **l'appliquer plusieurs fois.** Pour cela, il suffit d'utiliser la première commande en haut du menu Filtre : le nom du dernier filtre appliqué est conservé avec les mêmes paramètres, ce qui vous permet de le réappliquer plus rapidement (sans avoir à le re-régler).

- Vous avez aussi la possibilité d'atténuer l'effet d'un filtre sans toutefois le supprimer totalement, ce qui s'avère bien pratique dans beaucoup de cas. En effet, quand un filtre vient d'être appliqué sur une image et que vous trouvez que son effet est un peu trop marqué, vous pouvez l'amoindrir en lançant la commande **Estomper...** du menu **Edition.** Une fenêtre apparaît alors dans laquelle il suffit de régler l'opacité de l'effet. Vous pouvez voir les résultats des réglages directement sur l'image.

Il est important de se rappeler que **les filtres ne peuvent pas être appliqués sur une image en mode Bitmap ou en mode Couleurs indexées,** et que certains filtres fonctionnent uniquement sur des images RVB. Dans ce cas, les catégories des filtres non disponibles se présentent grisées dans le menu Filtres (indiquant ainsi que la commande n'est pas possible).

Aussi, si vous travaillez sur une image en mode CMJN et que vous souhaitez appliquer par exemple le filtre « Eclairage », vous devez d'abord convertir votre document en mode RVB en passant par le menu Image / Mode, et en sélectionnant RVB. Puis, une fois que vos différents réglages avec ce filtre sont validés, repassez l'image dans son mode d'origine et le tour est joué !



De plus, souvenez-vous également que **les calques de texte doivent être pixellisés** si vous voulez leur appliquer des filtres.

Avant de pixelliser un texte, il est préférable de **toujours faire une copie du calque** et de masquer ce dernier ; vous pourrez ainsi revenir sur le texte pour le modifier et le repixelliser à nouveau s'il le faut.

Enfin, il est important de retenir que **certains filtres exigent beaucoup de mémoire** ; leur utilisation peut donc ralentir considérablement l'ordinateur. Si la taille de l'image est importante, et selon le nombre et le type de filtres appliqués, les ressources de votre ordinateur peuvent se trouver limitées. C'est pourquoi il est toujours plus judicieux **d'enregistrer votre document avant d'appliquer les filtres** ; vous réduisez ainsi les risques de perdre les retouches dernièrement effectuées si jamais votre ordinateur « plante ».

B/ Utiliser la Galerie de Filtres

La Galerie de filtres est une nouveauté de la version CS de *Photoshop*. Dans les versions précédentes, si on voulait cumuler des filtres, on devait les appliquer successivement, les uns après les autres, et en repassant à chaque fois par le menu Filtre.



Cette Galerie de filtres permet d'associer rapidement différents filtres en une seule opération, mais aussi de changer l'ordre de ces filtres et leurs paramètres afin d'obtenir les effets souhaités.

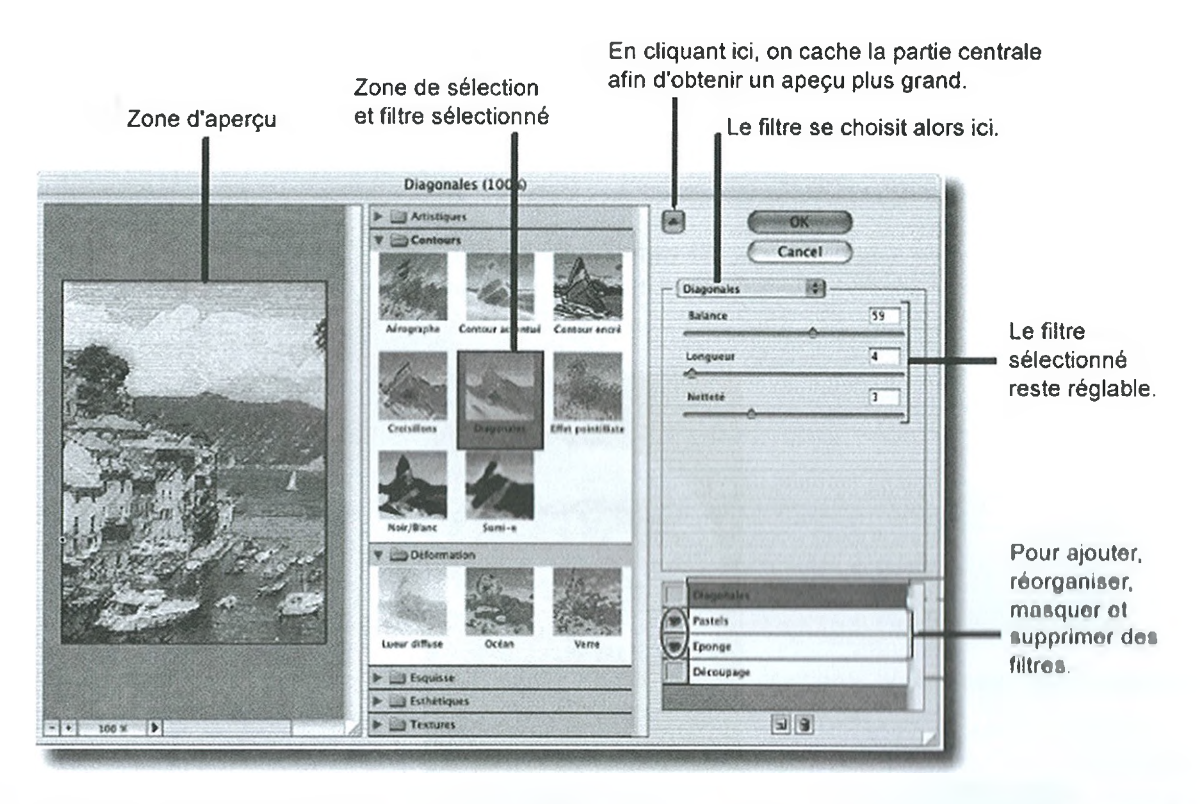
Cependant, tous les filtres ne sont pas disponibles avec la Galerie de filtres. Pour les filtres non présents dans la Galerie, il faut alors continuer à les appliquer individuellement.

Pour afficher la fenêtre de la Galerie de filtres, choisissez le menu Filtre / Galerie de filtres. La fenêtre qui s'ouvre comporte trois parties :

- Le volet de gauche est la **zone d'aperçu** : vous pouvez y voir l'image modifiée avec les effets de votre choix et vos réglages.

- La **zone de sélection,** au centre, affiche les filtres accessibles sous forme de vignettes. Ils sont rangés par dossier correspondant à chaque catégorie. Pour appliquer un filtre, il suffit de cliquez sur sa vignette.

- Le volet de droite se nomme la **zone de réglages** : elle présente les différentes options du filtre sélectionné et permet leurs paramétrages, mais c'est aussi là que se gère la combinaison de différents filtres.



Quand vous avez appliqué un filtre, si vous en sélectionnez un autre, il remplace automatiquement le premier.

Pour ajouter un autre filtre, et ainsi cumuler son effet avec le précédent, vous devez procéder comme avec les calques : cliquez sur le **bouton Nouveau calque d'effet,** en bas à droite de la **zone de réglages.** Cela a pour effet de dupliquer le filtre actif ; mais dés que vous sélectionnez un autre filtre, et dans une autre catégorie si vous le souhaitez, il est alors immédiatement remplacé. Vous pouvez ainsi combiner **autant de filtres que vous le voulez,** y compris un filtre déjà appliqué et dont vous voulez renforcer l'effet. La combinaison apparaît sous la forme d'une **liste de filtres** et qui se gère comme dans la palette Calque. Vous pouvez ainsi **réorganiser l'ordre des filtres** appliqués, ce qui peut transformer complètement l'aspect de l'image. Pour cela, cliquez sur le filtre à déplacer et faites le glisser vers sa nouvelle position.

Pour changer un filtre en un autre, il suffit de cliquer sur son nom pour l'activer puis de choisir dans la zone de sélection celui qui le remplacera. Si vous souhaitez changer le réglage d'un des filtres, activez le dans la liste et rentrez vos nouveaux paramètres.

Il est également possible de **masquer l'effet d'un filtre** (temporairement ou non) en cliquant sur l'icône en forme d'œil.

Pour supprimer un filtre de la liste, sélectionnez le et cliquez sur l'icône de la poubelle.

Enfin, lorsque le résultat vous convient, appliquez la combinaison de filtres en cliquant sur le bouton OK.



C/ Présentation des filtres

Les filtres proposés par Photoshop sont répartis dans quatorze catégories. Voilà les caractéristiques de chacune.

• Les filtres Artistiques

Ces filtres répliquent les **effets de supports naturels ou traditionnels.** Ils tendent à transformer la photo en dessin avec un rendu réaliste. Ils sont souvent utilisés pour des projets artistiques ou commerciaux. Tous les filtres Artistiques peuvent être appliqués depuis la Galerie de filtres.



Sur cette photo, nous avons appliqué dans le 1er rectangle, le filtre Aquarelle et à côté, le filtre Crayon de couleur. En bas à gauche, c'est le filtre Grain photo qui a été utilisé et à droite le filtre Découpage.

• Les filtres Atténuation

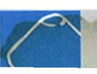
Cette famille comporte une série de **flous** divers qui sont souvent utilisés pour créer des transitions douces après certaines retouches ou pour réaliser des ombres. Mais on retrouve aussi très souvent, dans les images publicitaires par exemple, l'utilisation des flous pour mettre en avant un personnage par rapport à son fond ou pour exprimer une notion de mouvement ou de vitesse.





Dans cet exemple, nous avons utilisé le flou radial, mais avec des options différentes : la 2ème image est obtenue avec l'option Rotation, tandis que sur la 3ème image c'est l'option zoom qui a été cochée. Ces filtres ont été appliqués plusieurs fois de suite, puis on a joué avec la commande Contraste / luminosité pour modifier leur tonalité. Ainsi, à partir de n'importe quelle photo, on peut obtenir des fonds intéressants.

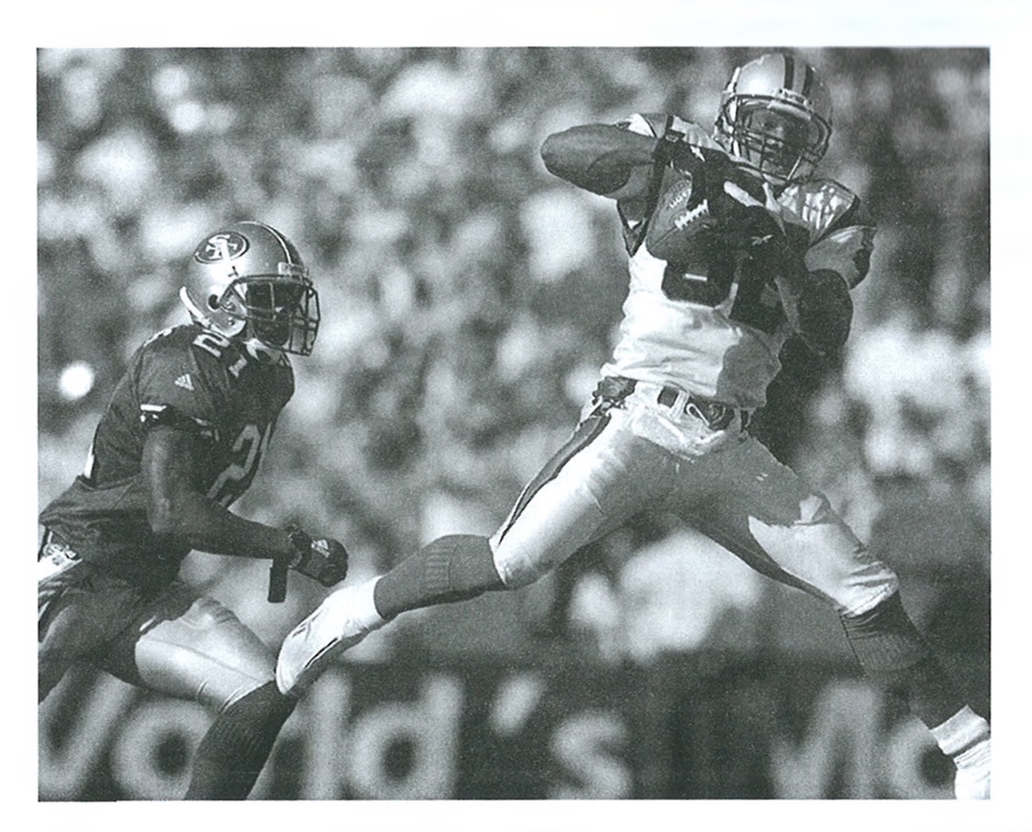








Sur cette photo, on a appliqué un filtre gaussien sur l'arrière-plan sélectionné auparavant, afin de mieux faire ressortir la colonne et de la mettre en avant.



Là encore, c'est un filtre gaussien qui a été utilisé mais de façon plus intensive, afin de rendre le fond de la photo très stylisé et moins voyant. Ainsi, le mouvement des joueurs ressort davantage.









Pour exprimer un sentiment de grande vitesse, un flou directionnel a été appliqué sur le fond ; en effet, sur la photo d'origine le cycliste était beaucoup plus statique ! C'est une «petite ruse» très souvent utilisée, surtout pour les publicités concernant les voitures.

• Les filtres Bruit

Les filtres Bruit ajoutent ou retirent du bruit, c'est-à-dire des **pixels parasites** avec niveaux de couleur répartis de manière aléatoire.

Cette opération facilite la fusion d'une sélection avec les pixels avoisinants. Les filtres Bruit peuvent créer des textures inhabituelles ou supprimer des zones à problème, par exemple de la poussière, dans une image.

• Les filtres Contours

Comme les filtres Artistiques, les filtres Contours produisent un aspect « d'œuvre d'art » en **modifiant les contours de l'image** (c'est-à-dire les zones de fort contraste).

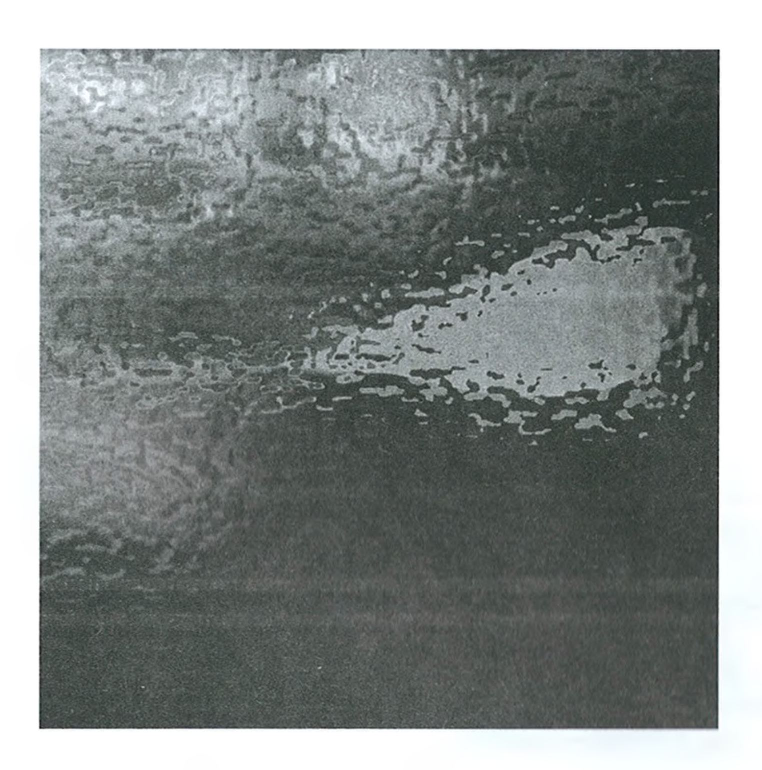
Grâce à ces filtres, vous pouvez par exemple ajouter du grain, de la peinture, du bruit, un effet pointilliste... Ces effets sont aussi souvent très intéressants sur du texte. Tous les filtres Contours peuvent être appliqués depuis la Galerie de filtres

• Les filtres Déformation

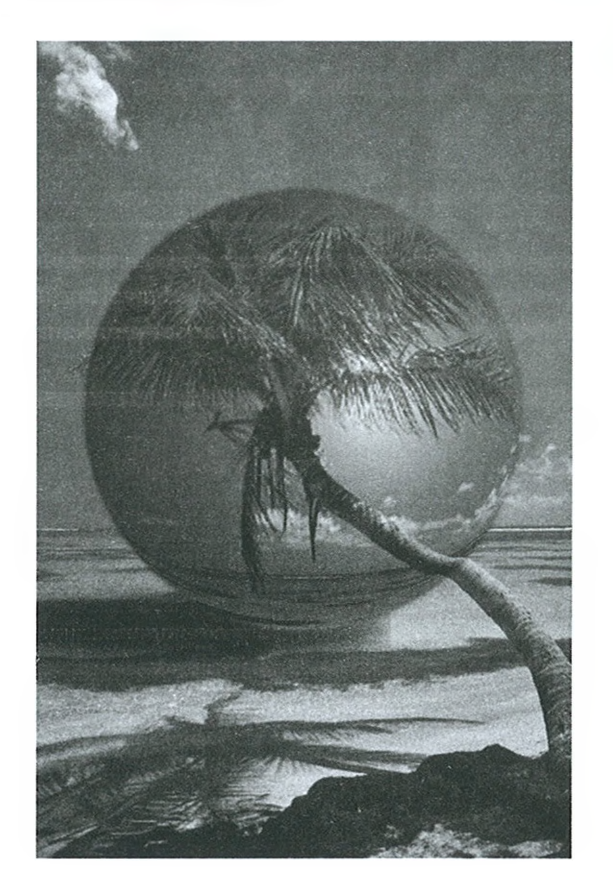
Les filtres Déformation **déforment géométriquement une image**, créant ainsi des effets 3D ou des effets de contraction, de distorsion...

Par exemple, avec le filtre Océan, vous ajoutez des ondulations espacées de manière aléatoire, donnant l'impression que l'image est vue sous l'eau comme ci-dessous.



Ou encore, si vous voulez donner à des objets un effet 3D, utilisez le filtre Sphérisation qui déforme l'image en l'étirant autour d'une forme sphérique.





Notez cependant que ces filtres nécessitent souvent beaucoup de mémoire.

Les filtres Lueur diffuse, Verre et Océan peuvent être appliqués depuis la Galerie de filtres.

• Les filtres Esquisse

Les filtres du sous-menu Esquisse **ajoutent une texture aux images,** pouvant produire par exemple des effets 3D mais également des effets artistiques ou de dessin à la main.

La plupart de ces filtres utilisent la couleur de premier plan et d'arrière-plan lorsqu'ils redessinent l'image.

Le filtre Bas-Relief transforme une image pour qu'elle apparaisse comme sculptée dans un bas-relief et l'éclaire de façon à accentuer les variations de surface. Les zones sombres de l'image prennent la couleur de premier plan, tandis que les zones claires utilisent la couleur d'arrière-plan.

Le filtre Contour déchiré est particulièrement utile pour les images comportant du texte ou des objets très contrastés.

Il reconstitue l'image sous forme de morceaux de papier déchirés irréguliers, puis la colore avec les couleurs de premier plan et d'arrière-plan.








Ici, nous avons appliqué le filtre Contour déchiré à cette photo avec les couleurs par défaut, afin d'obtenir l'effet d'un dessin en aplat.

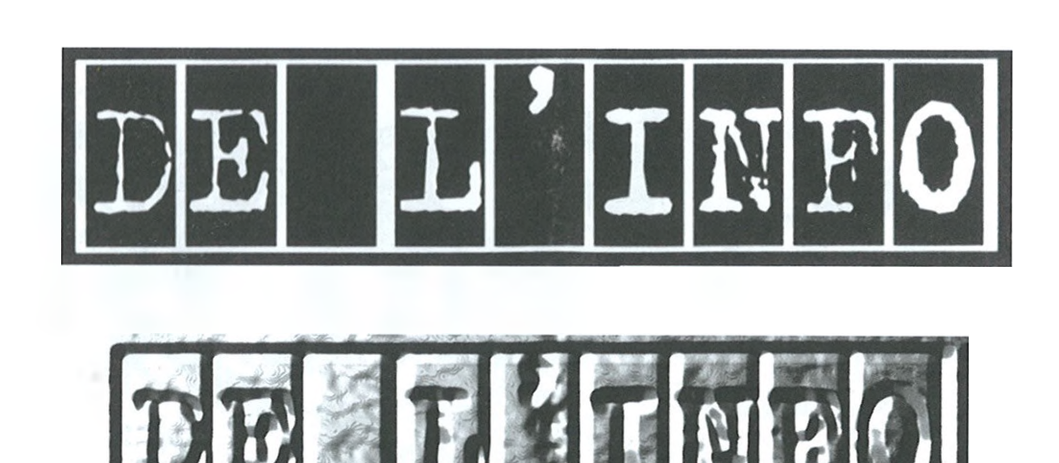
Tous les filtres Esquisse peuvent être appliqués depuis la Galerie de filtres.

Par exemple, le filtre Crayon Conté, reproduit la texture du noir dense et du blanc pur des crayons Conté sur une image. Ce filtre utilise également la couleur de premier plan pour les zones foncées et la couleur d'arrière-plan pour les zones claires.

Ainsi, pour obtenir un effet plus réaliste, on peut changer, juste avant d'appliquer le filtre, la couleur de premier plan en noir, en sépia, en sanguine... Bref, en une couleur couramment utilisée pour réaliser des dessins au crayon !

Ci-dessous, nous avons scanné le titre d'un journal. Puis, nous lui avons appliqué le filtre Bas-relief et augmenté fortement le contraste en utilisant la commande Luminosité-Contraste du menu Image / Réglages. Sur la 3ème image, on a désolidarisé les lettres en les mettant chacune sur un calque et on les a ensuite coloriser indépendamment avec la commande Teinte-Saturation du menu Image / Réglages, en prenant soin de cocher la case Redéfinir.





• Les filtres Esthétiques

Ils permettent des effets spéciaux tels que le découpage en carré, l'extrusion, le gaufrage...







À gauche, vous avez la photo d'origine, puis avec le filtre Carrelage et sur la dernière c'est le filtre Contour lumineux qui a été appliqué.

• Les filtres Pixellisation

Ces filtres regroupent les pixels en cellules de différentes formes (maille, mosaïque, trame de demi-teintes...).

• Les filtres Rendu

Ces filtres créent des formes 3D, des motifs de nuages, des textures douces et des effets lumineux spectaculaires. Par exemple, le filtre Nuages génère un motif de nuage flou à l'aide de valeurs aléatoires, qui varient entre les couleurs de premier plan et d'arrière-plan. Il est souvent utilisé comme base pour créer des textures, puis on ajoute d'autres filtres selon la matière voulue. Cependant, il est important de retenir que certains de ces filtres **ne s'appliquent qu'aux images RVB.**

• Les filtres Renforcement

Les filtres Renforcement permettent une certaine mise au point des images floues en augmentant le contraste des pixels adjacents. Ils peuvent aussi aider à souligner le détail d'une image, comme nous l'avons vu précédemment avec le filtre Accentuation.

• Les filtres Textures

Utilisez ces filtres pour donner à l'image de la profondeur ou de la substance, ou encore pour y ajouter un aspect organique.

• Les filtres Vidéo

Ces deux filtres améliorent le rendu d'images vidéo en les lissant et en restreignant la gamme des couleurs à celle admise pour la reproduction télévisuelle.

• Les filtres Divers

Ils effectuent des translations, des changements de luminosité, créent des filtres personnels. Ils sont souvent utilisés dans la préparation de masques.

• Les filtres Digimarc

Il permet d'incorporer à une image un filigrane invisible contenant les informations de copyright.

D/ Conclusion

Vous pourrez vite vous sentir dans la peau d'un artiste peintre avec les filtres Artistiques ou dans celle d'un grand créateur de lumière en utilisant le filtre Eclairage... Cependant, malgré leur potentiel, les filtres ne doivent en aucun cas remplacer la créativité.

En d'autres termes, il vaut mieux avoir une idée précise de ce qu'on veut obtenir avant de cumuler des tonnes de filtres. Prenez donc du temps pour les essayer, mais n'oubliez pas que l'on gagne en compétence dans *Photoshop* en essayant toutes les fonctions, sans se limiter uniquement au menu Filtre.



Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).

Conclusion

La connaissance complète d'un logiciel peut être assez longue, surtout dans le cas de *Photoshop*, qui est très complet. Ne cherchez donc pas à vouloir à tout prix maîtriser toutes les fonctions ; l'essentiel est que vous prenez du plaisir à créer et manipuler les images, mais aussi surtout de comprendre ce que vous faites.

Et pour cela, il est important de beaucoup pratiquer mais également d'avoir une bonne méthodologie de travail ; ainsi, et surtout au début, n'hésitez pas à noter les différentes étapes de votre travail.

Vous pouvez trouver de nombreux sites sur le web vous proposant des « tutoriaux », qui sont des exercices pour effectuer des effets bien précis ; essayez-les et apportez-y des améliorations personnelles. C'est comme cela que l'on progresse !

Vous verrez que les automatismes viennent assez vite et que l'on devient rapidement un adepte de *Photoshop*, capable d'y passer des nuits entières.

Alors, bonne création d'images !



Réalisation et rédaction

Vous venez de terminer l'étude de votre cours, il vous reste maintenant à réaliser les devoirs ou travaux qui permettront à votre professeur de vérifier si vous en avez bien assimilé le contenu.

Dès qu'un devoir ou un travail est achevé, adressez-le immédiatement à la correction, accompagné de la feuille d'en-tête et du sujet. Assemblez bien vos documents ensemble et envoyez-les à l'école (Ils vous seront retournés intacts... ne vous inquiétez pas !).

Après correction de votre travail, celui-ci vous sera retourné avec :

- une note sur 20 ;
- une appréciation du professeur, des commentaires, des annotations, des conseils... (Cf. votre « Guide d'accueil et de travail »).

Si vous êtes embarrassé par une question ou un exercice dans un devoir, ou si vous ne comprenez pas la leçon à étudier, adressez au Service Pédagogique l'imprimé « Questions au professeur » sur lequel vous aurez expliqué aussi clairement que possible ce qui vous pose problème. Cet imprimé sera transmis au professeur compétent qui vous adressera **une réponse personnelle.** Passez à un autre devoir ou à un autre cours.

Vous trouverez plusieurs sortes de devoirs selon les cours : QCM, questions, cas concrets, travail pratique... Quelles que soient les questions, la nature du devoir ou des travaux demandés, vous devez rendre votre travail de la manière la plus claire possible pour vos professeurs.

Important

Nous vous invitons à ne pas envoyer en correction plus de 1 ou 2 devoirs à la fois par fascicule, afin que vous puissiez bénéficier des corrections et conseils de vos professeurs. De plus, les devoirs effectués de manière groupée sont souvent moins travaillés, alors prenez le temps nécessaire à leur réalisation.

Bon travail !

L'équipe pédagogique



Questions au professeur - 523LF01CQP

INTP-L0140QP

Traitement et retouche numérique de l'image

CADRE À COMPLÉTER

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal ....

Ville ....

Pays ....

N° D'ÉLÈVE :

Envoyez cet imprimé au Service pédagogique :

1 - *Complétez bien lisiblement les différents champs ci-dessus.*

2 - *En posant votre question, soyez aussi précis que possible (Numérotez vos questions si il y en a plusieurs).*

3 - *Indiquez le numéro du devoir et le numéro de l'exercice auxquels se rapporte votre question.*
S'il s'agit d'une question plus générale, indiquez la ou les pages concernées du fascicule.

VOTRE QUESTION

Voir au verso la réponse de votre professeur »»»




devoir (3) prendre PHOTO → Modifier

(6) FILM

Voir détail.

NATURE MORTE
PAYSAGE

L'aquarelle



lignes et formations
l'école des métiers créatifs

410LF01C






L'aquarelle

Auteur :
Aurélie Collard-BOVY



Ce cours se présente comme une **succession de leçons**, divisées en différentes parties suivant un plan détaillé (que vous trouverez en début de cours).

Vous suivez le déroulement des leçons, dans l'ordre (même si rien ne vous empêche de feuilleter selon votre curiosité comme bon vous semble). L'ordre de ces Leçons cependant suit une progression logique, par étapes.

Etudiez-les, c'est-à-dire appropriez-vous les notions essentielles. Chacun sa méthode, **quelques procédés cependant sont relativement sûrs** : prenez des notes, annotez vous-même le cours, faites-vous des fiches pour synthétiser ou regrouper par thèmes ou notions des éléments importants à retenir, et surtout, faites les **exercices autocorrectifs** (dont les corrigés se trouvent en fin de fascicules) et les activités qui vous sont proposées, qui vous permettrons de vous auto-évaluer, de vérifier vos acquis, avant celle de vos professeurs... surtout si vous les faîtes honnêtement !

> Cf. «Conseils méthodologiques» dans votre *Guide de travail et d'accueil.*

Comment fonctionne le cours ?

Pour vous faciliter l'apprentissage, et aller rapidement à l'essentiel, un **fil conducteur en caractère gras** vous permet deux lectures successives complémentaires. Avant la lecture complète d'une leçon, de ses parties, nous vous encourageons à procéder à une **lecture de découverte** en vous concentrant sur ce qui est imprimé en gras. Sorte de résumé suivi des idées et des données majeures, il vous permettra en seconde lecture de mieux situer les différents éléments abordés, de mieux les relier entre eux, et de tout simplement mieux comprendre, d'assimiler plus rapidement !

De petites icônes vous signalent des éléments caractéristiques, qui se détachent du cours en lui-même, pour mieux vous repérer :


Signale les remarques importantes, les points essentiels


Signale les exemples, les modèles, etc.


Signale une idée, une suggestion, pour aller plus loin...


Signale un exercice ou un travail autocorrectif... à vous de jouer !




Sommaire




Légèreté, transparence, luminosité, humidité... sont autant de termes que l'on associe volontiers à l'aquarelle.

Facilité, simplicité d'utilisation et de mise en œuvre, voici quelques autres qualificatifs souvent liés à cette technique, parfois à tort. Car si elle est un outil vif et expressif, qui ne nécessite pas tellement de matériel et dont on comprend relativement rapidement les bases, elle laisse cependant deviner chaque geste, chaque touche de son auteur, et se doit donc d'être parfaitement maîtrisée.

Lorsque nous découvrons une aquarelle, nous sommes toujours surpris par ses couleurs délicates, ses formes légères et fluides. Opaque ou translucide, elle est en effet souvent synonyme de lumière pour le regard du spectateur.

Cependant, si elle est assez rapide dans sa mise en œuvre et peut paraître moins « achevée » que les autres types de peinture (acrylique ou huile), nous verrons qu'il ne s'agit pas d'un art mineur. L'aquarelle est en effet un mode d'expression particulier, une technique qui permet à l'artiste de s'exprimer tout en douceur, en énergie ou en fluidité, et qui détient cette prodigieuse capacité de **laisser pénétrer les rayons lumineux.** Comme toute technique cependant, elle requiert un certain nombre de bases, que nous étudierons progressivement dans ce cours.




Leçon 1 - Présentation



I - Retour Historique

Ce procédé de peinture pratiqué depuis des siècles n'a pas toujours tenu la place que nous lui connaissons aujourd'hui.

C'est au **Moyen Age** que l'aquarelle apparaît réellement, mais elle n'est alors utilisée que comme simple **complément des dessins dans l'enluminure.** Elle tiendra ce rôle de simple appoint de gravures ou de dessins jusqu'au **XVIè siècle.** A partir de cette époque, elle verra sa fonction évoluer, notamment grâce aux évolutions dans la fabrication des peintures. **La création de nouveaux liants solubles** dans l'eau favorise alors un mélange de meilleure qualité avec les pigments broyés, en vue d'une meilleure maîtrise du rapport lumière/couleur.
L'aquarelle acquiert alors une certaine **autonomie**. On l'utilise pour les portraits, les planches naturalistes. Mais c'est avec les paysagistes néerlandais tels que Cuyp ou Van Ostade, qu'elle évolue pour être une véritable technique existant pour et par elle-même.
Le XVIIIè siècle est celui où l'aquarelle franchit une nouvelle étape dans le milieu de l'art et ses classifications : elle devient un genre à part entière répandu dans toute l'Europe. Ses qualités, souplesse des tracés, rapidité, matériel peu encombrant, en font **l'art du paysage et de la spontanéité** (on l'emmène sur le terrain pour des études).
Petit à petit l'aquarelle se tourne vers l'Angleterre, grâce notamment au mouvement romantique. Au XIXè sont fondées la *Royal Water Color Society* à Londres, ainsi que les grandes fabriques d'aquarelle mondialement connues *(Winsor, Newton)*. Ainsi, nombres d'artistes internationaux se penchent sur cette technique pour réaliser des croquis, des toiles ou en touches de lumières ponctuelles : on peut citer entre autres Turner, Blake ou encore Delacroix...



Eugène Delacroix, Étude pour « Les Massacres de Scio », aquarelle, mine de plomb, 1824, 34 cm x 30 cm Paris, musée du Louvre, photo RMN, Michèle Bellot © [Louvre.edu] 2002.





Eugène Delacroix, *Paysage avec mosquée*, Album du voyage de Delacroix au Marco et en Espagne, 19 x 12cm, janvier – juillet 1832, aquarelle, plume, encre brune, Paris, musée du Louvre, photo RMN Michèle Bellot © [Louvre.edu] 2002.
L'aquarelle permet de saisir des formes, des ambiances très rapidement, à la manière d'un croquis.

II - Le matériel

A / Le papier

L'aquarelle nécessite un choix minutieux du papier. Pour se faire, on doit s'attarder sur les caractéristiques suivantes :

- son grammage,
- son taux d'encollage,
- son grain.

On peut acheter le papier soit par feuille, soit en bloc. Cette dernière possibilité apparaît plus pratique dans la mesure où les bords des feuilles sont fixés.

Le choix du grain est une étape très importante :

- le papier à grains fins : comme il n'a pas de texture, il est idéal pour travailler des détails. Attention, il se fripe rapidement car il absorbe facilement l'eau de par son absence de grains ;



- le **papier à grains moyens** : il s'agit du papier le plus utilisé pour ses propriétés : résistance à l'eau, grain intermédiaire pour travailler aussi bien les détails que les grandes surfaces ;

- le papier à gros grains : on l'utilise pour des travaux particuliers du fait de sa texture rugueuse et granuleuse. Attention il n'existe qu'en grammage élevé et coûte donc assez cher.



Pour le **grammage** :
- les papiers légers : ils peuvent être imbibés d'eau facilement, mais doivent être tendus pour bien résister ;
- les papiers lourds : ils n'ont pas besoin d'être tendus car ils sont assez résistants. Ils supportent plus de matière sans gondoler et des coups de pinceaux rapides et appuyés.

B / Les pinceaux

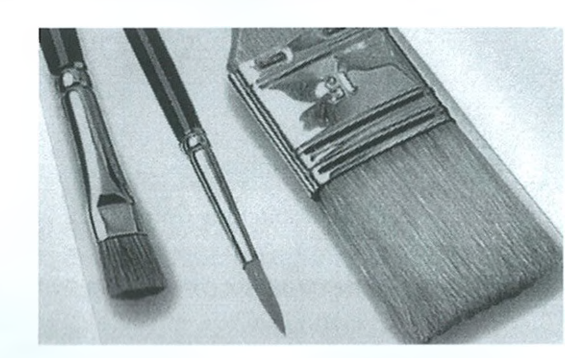
Pour faire votre choix, plusieurs critères sont importants :
- la capacité de rétention d'eau,
- la souplesse,
- la conservation de sa forme d'origine durant l'utilisation.



Ils peuvent être de **forme ronde ou plate** et de différentes tailles (graduation par numéros comme pour les crayons : exemple : le n°3 pour travailler des détails, le n°50 pour peindre les grandes surfaces de couleur).
Il existe différentes qualités de poils : en martre, synthétiques, mangouste, loup. Le poil de martre est l'idéal mais aussi le plus cher, les poils synthétiques offrent également une bonne qualité.

Les pinceaux ronds : de par la forme de leur touffe, ils permettent à la fois de faire des traits fins (en utilisant la pointe), mais aussi d'étaler des lavis (en utilisant toute la surface des poils).

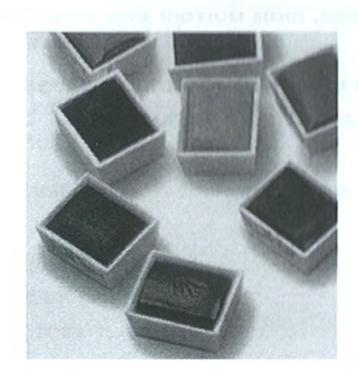
Les pinceaux plats : il en existe des souples et des durs. Les touffes les plus souples se chargent facilement en eau et en couleur. Les touffes à poils durs permettent de moduler la quantité retenue. Leur forme est pratique pour les lavis, pour les grandes surfaces colorées (fond).



C/ L'aquarelle

Elle est composée de **3 éléments** :
- les pigments : ils donnent la couleur à la peinture. Ils peuvent être d'origine végétale, animale ou de synthèse.
- la gomme arabique : Il s'agit d'un liant réunissant et mêlant entre eux les pigments broyés.
- la glycérine : Il s'agit d'un humidifiant permettant de retarder le séchage. Son action se combine avec celle de la gomme arabique.

Elle se présente sous **2 formes**, en **tubes** de 5 ou 10ml, ou en pastilles solides appelées **godets.**





Comme son nom l'indique, l'« aquarelle », qui vient de l'italien « aquarello » (couleur détrempée), est une technique basée sur dilution de la peinture avec de l'eau (pensez donc à avoir un récipient près de vous). Bien évidemment, vous devrez également vous munir d'une palette pour vos mélanges.

D/ Le matériel complémentaire

Il est utile de posséder :

- un support rigide du type planche de bois pour fixer les feuilles,
- un ruban adhésif de peintre afin de tendre la feuille sur le support et d'éviter qu'elle ne se fripe au contact de l'eau,
- un chiffon,
- une éponge,
- de l'essence de térébenthine,
- de la gomme de réserve liquide.





Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « QUESTIONS AU PROFESSEUR » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).





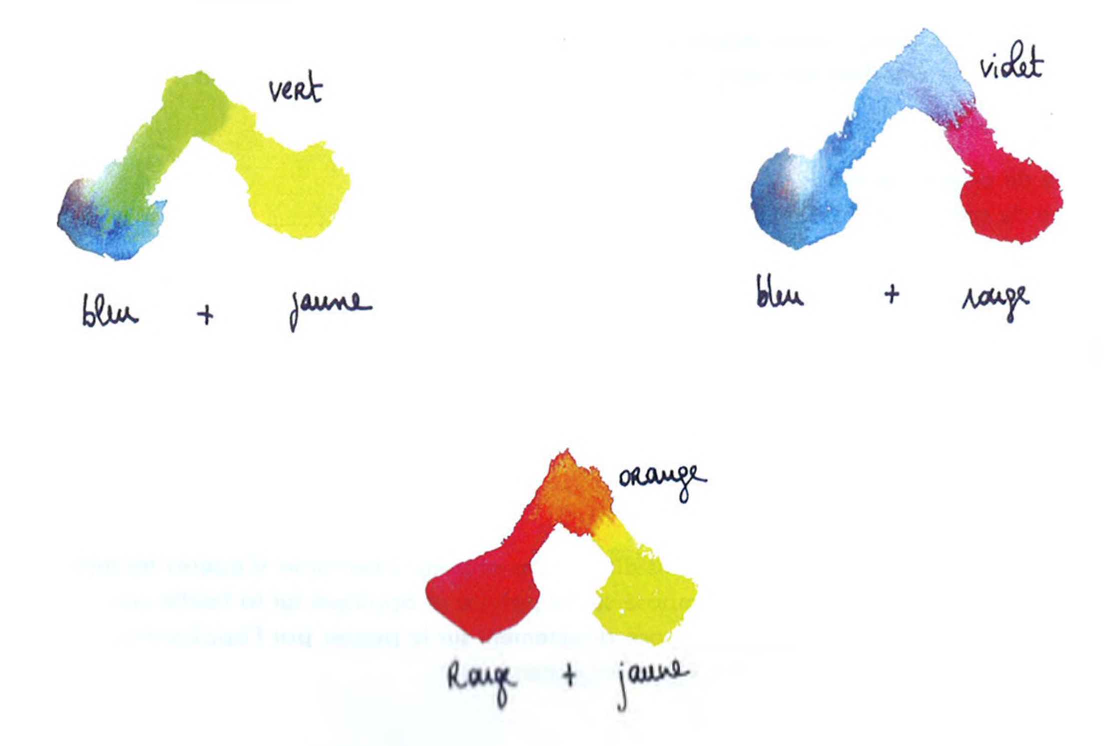
Leçon 2 - Application de la théorie de couleurs



I - Application de la théorie des couleurs

Comme nous l'avons vu précédemment, l'aquarelle est composée de pigments, de gomme arabique et de glycérine.

Comme toutes les autres peintures, l'aquarelle possède une **multitude de couleurs**, que l'on peut aussi former par **combinaison des trois primaires** : jaune, magenta et cyan (petit rappel : le mélange de deux couleurs primaires donne une couleur secondaire).



Dans la mesure où l'aquarelle permet une dilution très facile et sensible des couleurs, la théorie des couleurs, expliquée dans d'autres cours et résumée ci-dessus, s'applique donc clairement à cette pratique artistique.

En dépassant le mélange simple de deux primaires et en allant à la rencontre de mixtions toujours nouvelles et différentes (plusieurs couleurs, ajouts de blanc ...), l'aquarelle offre donc la possibilité à chacun de **créer des familles de couleur pleines de nuances, de transparences, d'effets.**

Globalement, on peut distinguer 2 grandes familles :

- **la gamme froide** : elle est une déclinaison de la couleur bleu mélangée à d'autres teintes. Quelques teintes : bleu de cobalt, bleu outre-mer, les violets (bleu + magenta), les verts (bleu + jaune)...



- **la gamme chaude** : elle a pour base les rouges et jaunes qui se déclinent grâce aux mariages de couleurs. Quelques nuances : jaune citron, rouge cadmium, jaune moyen, carmin, orange, terre de sienne brûlée...

Libre à vous maintenant de jouer avec ces gammes pour créer vos propres nuances. **Au moment de la réalisation, le choix des couleurs est déterminé par la sensation, l'atmosphère, le sentiment que l'on souhaite transmettre.** Ainsi, les couleurs chaudes évoquent des impressions tournant autour de la chaleur et de la proximité ; les couleurs froides rendent plutôt des sensations de froid et d'éloignement.

Il est donc nécessaire, pour pouvoir exprimer toutes formes de sentiments et d'expressions, de posséder une palette de base relativement complète permettant d'obtenir la gamme la plus étendue de teintes par alliances.

Un exemple de palette idéale :
- rouge de cadmium
- rose permanent
- jaune de cadmium
- vert Winsor
- bleu Winsor
- outremer
- sienne brûlée
- ombre naturelle



L'aquarelle offre deux façons différentes et complémentaires d'opérer les mélanges :
- le mélange peut être composé sur la palette et appliqué sur la feuille une fois formé,
- le mélange peut être composé directement sur le papier par l'application des couleurs, formant la teinte finale en couches successives.

Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « QUESTIONS AU PROFESSEUR » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



I - Le Lavis

Le terme lavis signifie « encre lavée à l'eau ».

Techniquement le lavis est **un jeu subtil entre l'eau et la couleur.** Si l'on dépose une quantité de couleur sur une palette et qu'on y ajoute progressivement de l'eau, on remarque que la couleur devient de plus en plus transparente.

On peut reproduire cette réaction sur une feuille : on étale la couleur sur le papier, puis, après avoir lavé le pinceau dans l'eau et l'avoir égoutté, on étire progressivement la couleur.

En reproduisant ce geste plusieurs fois, sans retremper le pinceau, on obtient **un dégradé** de cette couleur allant du foncé au clair (le pinceau se déchargeant progressivement de l'eau colorée).

Une remarque : il est plus facile d'obtenir un beau dégradé si le papier est préalablement humidifié (voir plus loin) car l'eau transporte la couleur ; mais attention car celle-ci est plus difficile à maîtriser.



Le lavis est donc un **élément essentiel de l'aquarelle**. C'est lui qui va déterminer la qualité de votre réalisation. En effet, l'atmosphère qui se dégagera de votre création dépend de vos choix et de la maîtrise de vos lavis.

Cependant, cette technique, si elle est **très utile pour réaliser les fonds** (étalée avec une brosse) ou pour les éléments de composition, connaît aussi d'autres applications.

Elle peut par exemple s'utiliser en tant que **filtre.** Imaginez par exemple un paysage. Une fois qu'il est sec, vous voulez en modifier l'atmosphère. Pour se faire, vous allez créer un nouveau lavis que vous allez apposer sur l'ensemble ou une partie du dessin avec une brosse de la même façon que le lavis de fond. Ainsi, si vous superposez un lavis bleu, le paysage sera plus froid, hivernal ; de même si vous superposez un lavis jaune l'ambiance sera chaleureuse, plus estivale.





Eugène Delacroix, Cheik arabe couché sur un tapis, 1832, aquarelle, mine de plomb , Paris, musée du Louvre, photo RMN, J. G. Berizzi © [Louvre.edu] 2002. L'aquarelle très diluée sert a créer les ombrages et la texture du vêtement, qui s'oppose au fond laissé sombre et indéfini.



Camille Corot, La Clairière aux arbres penchés, aquarelle sur traits de crayon noir, 15 cm x 51 cm Paris, musée du Louvre, photo RMN, J. G. Berizzi © Louvre.edu 2002.
Un lavis progressif permet de créer un ciel tout en nuances.





Retenons :

- le lavis est la technique clé de l'aquarelliste,
- il sert aussi bien à faire des fonds unis, à peindre les éléments de votre composition, ou à être un filtre de lumière complémentaire,
- vous pouvez délayer plus ou moins votre lavis avec de l'eau,
- vous pouvez superposer plusieurs lavis,
- il peut s'appliquer au pinceau, à la brosse, ou encore à l'éponge...

C'est donc le lavis associé à la texture du papier qui donnera principalement le relief et l'atmosphère à votre création



Pour cet exercice, il vous faudra : des pinceaux, des feuilles de papier de grammage de 250 g et d'un grain moyen (format A4), une palette d'aquarelle, un chiffon, un récipient avec de l'eau, une éponge, du ruban adhésif.

1) Tracez sur une feuille huit carrés de format 5x5 cm. A partir du bleu outre-mer, vous créerez des échantillons de couleurs plus ou moins transparents pour vous faire une gamme chromatique froide.

2) Prendre un fruit de votre choix comme modèle et sélectionner une couleur. Vous réaliserez la représentation de ce fruit en utilisant uniquement cette couleur et ses dégradés obtenus en ajoutant plus ou moins d'eau. Pour se faire, commencez par dessiner les contours du fruit avec un trait sûr et continu.

Ensuite, vous pourrez « remplir » la forme avec le travail des dégradés (pensez aux zones de lumière, votre fruit n'est pas plat).

Cet exercice sur le lavis permet de se familiariser avec le dessin au pinceau et les dégradés monochromes.

II - L'Aquarelle sur fond humide

On doit dans un premier temps **préparer le papier** : il faut tout d'abord le mouiller abondamment et uniformément à l'aide d'une éponge pour qu'il gonfle. Ensuite, il faut le tendre sur le support rigide à l'aide de rubans adhésifs (vous pouvez également utiliser du Craft collant, que vous humidifiez avec une éponge avant d'appliquer à moitié sur votre feuille et à moitié sur le support). Une fois cette préparation terminée, vous pouvez peindre directement sur ce fond humide.

L'avantage de cette technique est que **la couleur est transportée par l'eau**, et va permettre des effets de diffusion. Cette technique est dite **« humide sur humide »**. Elle offre des possibilités totalement différentes du lavis, mais beaucoup plus imprévisibles. Les couleurs se fondent entre elles sur le support créant une atmosphère floue qui peut être intéressante dans certains cas. L'autre avantage est que le papier se retend une fois l'opération terminée.







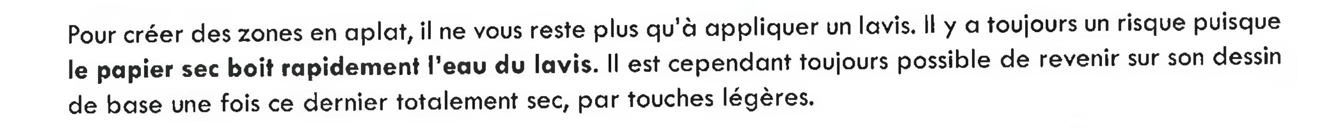
Le travail sur surface humide offre de plus la possibilité de faire des retouches. En effet, l'eau permet de **réduire l'intensité d'une couleur ou de créer des blancs.** On procède alors à l'aide d'une éponge ou d'un pinceau chargé d'eau pure par frottements sur la feuille peinte et encore humide.
Il est indispensable que le fond soit encore bien humide pour pouvoir opérer cette humidification supplémentaire.



Cet exercice vous propose d'appliquer les différentes étapes de la technique dite « humide sur humide ». Pour cela, il faut successivement :
- mouiller une feuille de format A4 avec une éponge.
- la fixer sur un support rigide à l'aide d'un ruban adhésif.
- choisir une couleur.
- faire un fond uni de cette couleur.
- prendre une brosse sèche et propre que vous frottez sur ce fond immédiatement après l'avoir peint. Vous créez ainsi des zones plus claires.
- humidifiez ensuite votre pinceau et passez le sur les zones que vous venez d'éclaircir Vous pouvez répéter cette opération jusqu'à obtenir le blanc de base du papier.
- poursuivre en assombrissant certaines zones. Pour se faire, vous pouvez choisir une seconde couleur que vous appliquerez en lavis sur le fond encore humide ; l'eau va alors lier les deux teintes en créant une sorte de fluidité.

III - L'Aquarelle sur fond sec

Dans ce cas, l'élément important n'est plus la préparation du papier, mais son choix au moment de l'achat. Vous devrez en effet définir clairement les effets de texture souhaités pour **sélectionner le bon grain.** Car lorsque l'on peint sur une surface sèche, on obtient des traits précis laissant apparaître la granulation du papier.



Pour créer des zones en aplat, il ne vous reste plus qu'à appliquer un lavis. Il y a toujours un risque puisque **le papier sec boit rapidement l'eau du lavis.** Il est cependant toujours possible de revenir sur son dessin de base une fois ce dernier totalement sec, par touches légères.





Cet exercice vise à démontrer l'importance du grain du papier :
- prenez 5 feuilles de papier ayant des grammages et des grains différents.
- dans chaque feuille, découpez un carré de 5 x 5cm
- choisissez une couleur lumineuse (du type jaune) pour peindre en lavis sur les pièces de papier.
- vous tracerez ensuite un simple trait sur chacun de ces échantillons. Ces traits devront être constitués de la même quantité de couleur et être appliqués d'un seul coup de pinceau. Pensez à prendre un pinceau suffisamment gros ou une brosse pour avoir d'un maximum de matière.
- une fois sèche, vous pourrez alors constater des effets du grain et de la résistance de la feuille sur l'aquarelle.

Cet exercice a pour but de vous faire réaliser toute l'importance du choix du papier dans vos travaux futurs en aquarelle.

IV - Les réserves

Nous allons désormais voir comment concevoir des parties « lumineuses » sur un tableau en y ménageant des zones blanches. Nous avons vu précédemment que l'humidité pouvait être un moyen d'y aboutir (en éclaircissant progressivement les couleurs avec de l'eau pure). Toutefois, d'autres techniques existent :



Eugène Delacroix, Jeune Arabe dans son appartement, 19 x 29cm, aquarelle, mine de plomb, Paris, musée du Louvre, photo RMN, Michèle Bellot © [Louvre.edu] 2002. Le vêtement, laissé blanc (on remarque tout de même quelques nuances), permet de faire ressortir le personnage.



• Les réserves

Nous pouvons en citer deux relativement simples.

La première consiste à déterminer au préalable un certain nombre de zones que vous désirer laisser blanches pour des raisons esthétiques (des nuages, des reflets par exemple). Il s'agit ainsi, sur votre feuille de départ, de tracer préalablement au crayon votre sujet en déterminant clairement les **zones que vous ne remplierez pas** au moment du travail de la couleur.

Une seconde technique de réserve existe, et consiste à appliquer de la **gomme de réserve liquide** (ou drawing gum). Pour cela, il vous faut : tracer votre sujet au crayon en déterminant clairement les zones que vous souhaitez laisser blanches, et appliquer ensuite sur ces parties de la gomme de réserve liquide à l'aide d'un coton tige ou d'un vieux pinceau (on peut faire la même chose avec des bâtons de cire).

Une fois la gomme sèche, vous pouvez peindre vos lavis dans les zones non recouvertes, mais si vous débordez ce n'est pas grave car une sorte de plastique (la gomme de réserve sèche) protège votre feuille. L'aquarelle glisse sur cette surface et ne se fixe pas. Lorsque votre travail est totalement fini et sec, frottez avec une gomme dure ou votre doigt pour éliminez la pellicule de gomme de réserve et révéler ainsi la feuille restée blanche. Vous pouvez de plus gommer les traits de crayon pour parfaire votre travail.

• Les autres procédés

Il existe d'autres procédés permettant d'obtenir des surfaces blanches, par exemple :
- en appliquant un blanc parfaitement opaque (gouache, acrylique) sur certaines zones. Attention toutefois, cette technique ne fonctionne que quand l'aquarelle est parfaitement sèche.
- en grattant la couleur : soit lorsque le support est encore humide, soit lorsque le support est sec. Dans les deux cas, il s'agit d'opérer avec délicatesse et précision. Avec une lame (cutter, rasoir), vous allez retirer une mince couche de papier pour retrouver le blanc de la feuille. Ces deux exécutions demandent de l'agilité, de la concentration et de la précision.



Créer des blancs :
- Prendre une feuille blanche.
- Faire un lavis bleu outremer et l'étaler uniformément avec une brosse sur la feuille.
- Tracer des zones blanches sur ce fond coloré :
    - 2 lignes verticales : en passant une éponge imbibée d'eau claire sur le fond encore humide,
    - 2 autres lignes verticales : en étalant à la brosse un aplat de gouache blanche sur le fond sec.

- Prendre une seconde feuille blanche et tracer 4 cercles au crayon de papier. Puis étaler de la gomme de réserve liquide à l'aide d'un coton tige dans ces cercles. Laisser sécher.
- Préparer un lavis bleu outremer et l'étaler avec une grosse brosse sur votre feuille.
- Une fois votre feuille bien sèche, avec une gomme ou votre doigt, frottez délicatement la couche de gomme de réserve pour qu'elle s'en aille. Apparaissent alors vos 4 cercles blancs.

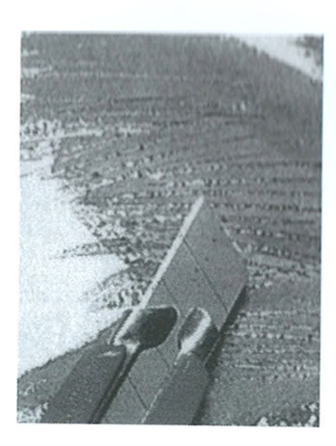
V – Techniques spéciales

Le caractère sensible de l'aquarelle, quelques fois considéré comme un défaut, permet au plasticien de créer des effets originaux.

• Altération de la surface

Vous pouvez notamment altérer la surface :

- il s'agit de gratter le papier avec précision à l'aide d'une lame de cutter. De cette manière, vous tracez de petits sillons qui apparaissent en relief une fois la couleur appliquée.
- inversement, vous pouvez peindre d'abord et gratter la peinture sèche avec le cutter afin de dessiner des lignes étroites. Attention à ne pas couper votre feuille et à toujours opérer sur une surface bien sèche.



• Essence de térébenthine

Il s'agit d'une essence végétale issue de l'exsudation de la résine d'un arbre. On trouve donc :

- La térébenthine de Bordeaux à base de gomme de pin.
- Celle de Venise provenant du mélèze.
- Celle de Strasbourg provenant du sapin.

La plus courante est une huile essentielle tirée de la résine de pin. Elle est transparente et fortement odorante. On l'utilise comme un solvant ou un diluant.

Elle est employée pour la peinture à l'huile où elle tient le même rôle que l'eau pour l'aquarelle.

De ce fait, en l'employant dans le cadre de ce cours, elle devient un complément en vue de la recherche d'un effet particulier. Ainsi, à l'aide d'un chiffon imbibé d'essence de térébenthine, on frotte des surfaces déjà peintes pour créer une plus grande fluidité, une texture homogène.



Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « QUESTIONS AU PROFESSEUR » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



Réalisation et rédaction

Vous venez de terminer l'étude de votre leçon, il vous reste maintenant à réaliser les devoirs ou travaux qui permettront à votre professeur de vérifier si vous en avez bien assimilé le contenu.

Dès qu'un devoir ou un travail est achevé, adressez-le immédiatement à la correction, accompagné de la feuille d'en-tête et du sujet. Agrafez tous les documents ensemble et envoyez tous vos travaux (ils vous seront retournés intacts... ne vous inquiétez pas !).

Après correction de votre travail, votre devoir vous sera retourné avec :

- une note sur 20
- une appréciation du professeur, des commentaires, des annotations, des conseils... (Cf. votre «Guide d'accueil et de travail»).

Si vous êtes embarrassé par une question ou un exercice dans un devoir, ou si vous ne comprenez pas la leçon à étudier, adressez au Service Pédagogique l'imprimé «Question au professeur» sur lequel vous aurez expliqué aussi clairement que possible ce qui vous embarrasse. Cet imprimé sera transmis au professeur compétent qui vous adressera **une réponse personnelle**. Passez à la leçon suivante, et réalisez le devoir s'y rapportant.

Vous trouverez plusieurs sortes de questions selon les cours : QCM, questions, cas concrets, travail pratique... Quelles que soient les questions, la nature du devoir ou des travaux demandés, vous devez rédiger vos réponses sur des feuilles séparées et/ou envoyer vos travaux dans une présentation claire et soignée.

Important

Nous vous invitons à ne pas envoyer en correction plus de 1 ou 2 devoirs à la fois par fascicule, afin que vous puissiez bénéficier des corrections apportées par vos professeurs. De plus, les devoirs effectués de manière groupée sont souvent moins travaillés, alors prenez le temps nécessaire à leur réalisation.

Bon travail !

Votre équipe pédagogique



Questions au professeur - 410LF01CQP

L'aquarelle

CADRE À COMPLÉTER

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal ....

Ville ....

Pays ....

N° D'ÉLÈVE :

Envoyez cet imprimé au Service pédagogique :

1 - Complétez bien lisiblement les différents champs ci-dessus.

2 - En posant votre question, soyez aussi précis que possible (Numérotez vos questions si il y en a plusieurs).

3 - Indiquez le numéro du devoir et le numéro de l'exercice auxquels se rapporte votre question.
S'il s'agit d'une question plus générale, indiquez la ou les pages concernées du fascicule.

VOTRE QUESTION



Voir au verso la réponse de votre professeur »»»





- DISSERTATION
- IMAGE

Sémiologie de l'image

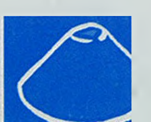


lignes et formations

l'école des métiers créatifs

506LF01C






Sémiologie de l'image

Auteur :
Aurélie Collard Bovy

Mode d'emploi du cours

Ce cours se présente comme une **succession de leçons,** divisées en différentes parties (Plan détaillé en début de cours).

Suivez le déroulement des leçons, dans l'ordre. Ces leçons se suivent selon une progression logique, par étapes (même si rien ne vous empêche de feuilleter selon votre curiosité comme bon vous semble).

Etudiez-les, c'est-à-dire appropriez-vous les notions essentielles. Chacun sa méthode, **quelques procédés cependant sont relativement sûrs** : prenez des notes, annotez vous-même le cours, faites-vous des fiches pour synthétiser ou regrouper par thèmes ou notions des éléments importants à retenir, et surtout, faites les **exercices autocorrectifs** (dont les corrigés se trouvent en fin de fascicules) et les activités qui vous sont proposées, qui vous permettrons de vous auto-évaluer, de vérifier vos acquis, avant celle de vos professeurs... surtout si vous les faites honnêtement !

> Cf. « Conseils méthodologiques » dans votre *Guide de travail et d'accueil.*

Comment fonctionne le cours ?

Pour vous faciliter l'apprentissage, et aller rapidement à l'essentiel, un **fil conducteur en caractère gras** vous permet deux lectures successives complémentaires. Avant la lecture complète d'une leçon, de ses parties, nous vous encourageons à procéder à une **lecture de découverte** en vous concentrant sur ce qui est imprimé en gras. Sorte de résumé un peu « télégraphique » des idées et des données majeures, qui vous permettra, en seconde lecture, de mieux situer les différents éléments abordés, de mieux les relier entre eux, et de tout simplement comprendre et assimiler plus rapidement !

De petites icônes vous signalent des éléments caractéristiques, qui se détachent du cours en lui-même, pour mieux vous repérer :



Signale les remarques importantes, les points essentiels



Signale les exemples, les modèles, etc.



Signale une idée, une suggestion, pour aller plus loin...



Signale un exercice ou un travail autocorrectif... à vous de jouer !

Sommaire



Introduction

Si l'on peut dire que « l'image est un langage universel », et qu'elle est le plus souvent largement comprise, on peut également dire que c'est un langage qui possède ses codes, ses règles, son histoire, ses significations visibles ou cachées.

Le principe de base de la sémiologie, est que tout message est formé de **signes**, qui sont combinés les uns avec les autres. Partant de cette idée, cette discipline va ensuite chercher à en étudier l'agencement, l'organisation, afin de déterminer les **significations** qui apparaissent au travers de ces systèmes.

Nous pouvons donc dire que la sémiologie est, au sens large, la discipline qui étudie **les systèmes de signes** : langage parlé mais aussi gestuel, graphique, chorégraphique, musical, spatial, etc. Cette discipline **touche donc tous les domaines de la communication et de l'expression**, quels qu'ils soient. En effet, pour être perçue et comprise, toute information se base sur une codification qui doit être identifiable et compréhensible. Ce sont ces codifications qu'étudie la sémiologie.

Nous aborderons ici la sémiologie dans un domaine qui nous touche de près : le visuel en général. Nous parlerons donc de perception, de composition, de proportions, de rythmes, de parcours de l'œil, d'intensité de valeur ou de couleur, toutes ces notions permettant une analyse précise du message contenu dans une image.

Ce cours vise ainsi à vous faire comprendre que **la communication par l'image constitue, en soi, un langage.**





Pour qu'une communication s'établisse entre deux individus, ceux-ci doivent partager un **code**. Ce code est un système permettant de transmettre, à l'aide **d'un ensemble de signes s'organisant en message**, des informations. Construire un message, alphabétique (à bases de lettre ou de mots) ou iconique (à base d'icônes ou d'images), revient donc à agencer ensemble une série de signes, consciemment ou inconsciemment. C'est cette connaissance du code qui permet de comprendre la véritable signification.

L'homme a toujours ressenti le besoin de **communiquer**, que cela soit oralement ou par écrit. Dans ces deux cas, le message qu'il délivre s'accompagne souvent de compléments d'information : gestuel lorsque la communication est orale par exemple, ou encore graphique lors d'une transmission écrite...

L'objet de toute communication est de **transmettre un message**, compréhensible pour une certaine catégorie de personnes (quelques fois le plus grand nombre, quelques fois un groupe plus retreint, comme dans le cas d'un message codé par exemple).

Pour que ce message soit perçu sans erreur, la solution reste la **codification**, qui permet notamment une production d'image illustrant au plus près les propos que l'on voulait tenir ou l'idée, le concept que l'on souhaitait faire transparaître.

La production de ces visuels peut être plus ou moins élaborée, la base de leur création sera cependant la même : s'exprimer en utilisant des **codes formels**, de couleur, de composition dans l'espace de la feuille, du support en général.

Mais avant d'aborder ces règles de construction d'un message, penchons nous sur la façon dont le spectateur **perçoit une image**.

I - Définition

Nous percevons :
- les êtres (personnes, animaux...) ;
- les objets concrets (bâtiments, livres, bibelots...) ;
- des propriétés abstraites (la douceur, la chaleur, la grandeur, l'humidité...) ;
- des qualités abstraites (la beauté d'une personne...) ;
- des relations entre les divers éléments (plus grand que, plus gros que, plus foncé que...) ;
- des relations subjectives (elle semble agressive, elle semble de pas apprécier...) ;
- des atmosphères (tout le monde semble nerveux...) ;
- des sentiments propres (je me sens colère, je suis heureux...) ;
- etc.



Nous pouvons ainsi dire que notre relation à notre environnement passe par la perception, c'est-à-dire une **saisie de sens** due à une **stimulation sensorielle**, elle-même provoquée par un élément qui se trouve en **rapport spatial et temporel** avec celui qui perçoit.




Quelques explications :

- **La stimulation sensorielle** : il s'agit d'une énergie captée par un ou plusieurs organes sensoriels. Elle provoque l'envoi d'un stimulus (d'une information appelant une réponse) à notre cerveau grâce au système nerveux.

- **Rapport spatial et temporel** : la perception est immédiate mais peut avoir des conséquences différées (souvenirs, mémoire). Dès lors, des stimuli décalés dans le temps ou dans l'espace peuvent être envoyés (je me souviens de...).

- **Saisie de sens** : la stimulation sensorielle est décryptée et interprétée par le cerveau selon un sens simple ou complexe, de manière affective ou non. Cette saisie de sens permet de situer l'information dans son environnement propre, c'est-à-dire par rapport à soi.

II - Fonctionnement

Trois éléments fabriquent le système de perception :

- **le stimulus** : il déclanche une excitation grâce à ses caractéristiques physiques (ondes, composants chimiques...). On distingue les stimuli externes (provenant du monde extérieur, comme un bruit par exemple) et les stimuli internes (provenant de l'intérieur même du corps humain, comme la faim).

- **l'organe sensoriel** : organe (partie de l'être vivant remplissant une fonction particulière) recevant l'excitation sensorielle (stimulus) et la transmettant au cerveau. Il n'est pas uniquement un enregistreur d'énergie physique mais il détecte aussi certains signaux.

- **le sujet percevant** : l'individu perçoit les signes différemment selon sa capacité organique, sa mémoire, sa culture, son apprentissage, ses attentes, ses intérêts, ses motivations... Dans un même environnement, des sujets différents se construiront ainsi des perceptions différentes.

Dans notre quotidien, les différentes sensations sont mises en relation pour former un ensemble, une unité même si communément une sensation domine les autres.



Chez les êtres humains, **80% du champ perceptif est constitué d'informations visuelles.**

Le stimulus principal de la perception visuelle est **la lumière.** Celle-ci est composée d'ondes électromagnétiques circulant à près de 300 000 000 mètres par seconde (dans le vide).

Les **sources de lumière** peuvent être de deux types : sources **émettrices naturelles ou artificielles et sources réfléchissantes ou diffusantes.**

Nous voyons les objets qui nous entourent parce qu'ils renvoient de la lumière en direction de nos yeux ; c'est ainsi que nous percevons leurs formes, leurs couleurs, leurs textures, leurs distances...



sclérotique
choroïde
rétine
tache jaune (fovéa)
tache aveugle
nerf optique
artère
veine
corps ciliaire
iris
cornée
pupille
cristallin
humeur aqueuse
humeur vitrée

Coupe d'un œil

L'oeil est l'organe de la vue. Il est formé du globe oculaire sphérique et de ses annexes (paupière, cils, glande lacrymale...). Le globe oculaire est couvert d'une couche en partie opaque (la **sclérotique**), et en partie transparente dans sa face antérieure (la **cornée**), qui assure la plus grande partie de la convergence des rayons lumineux.

Derrière la cornée se trouve **l'iris**, une membrane circulaire contractile colorée qui occupe le centre intérieur de l'œil. Il est percé en son milieu d'un orifice : la **pupille**. L'iris joue le rôle d'un diaphragme (si on le compare à un appareil photographique) : il ferme plus ou moins la pupille, et s'adapte en fonction de la lumière. Ainsi, la pupille se dilate lorsque la lumière est faible et elle se contracte en présence d'une forte lumière, afin d'égaliser la dose d'énergie frappant la rétine.

Les rayons lumineux passent par le centre du **cristallin** (lentille participant à la convergence des rayons lumineux vers la rétine). Cette lentille a une **courbure qui s'accommode** selon la distance de l'objet fixé par les yeux.

La **rétine** est la membrane sensible tapissant le fond de l'oeil. Elle est constituée de neurones, des cellules nerveuses dont les prolongements se rejoignent pour former le **nerf optique**. Les cellules sensibles à la lumière de la rétine réagissent par un **processus physico-chimique** qui déclenche une **impulsion nerveuse en direction du cerveau.**



L'image rétinienne est donc la projection de lumières sur la rétine par le **système cornée + pupille + cristallin.** Cette projection de lumière est immédiatement traitée par le **système chimique rétinien** qui la transforme en un **ensemble d'informations** envoyé vers **le cerveau.**





Les nerfs optiques transportent séparément les informations fournies par le champ visuel de sorte que quatre cordons nerveux parviennent au cerveau. Ils se croisent au niveau du **chiasma**. Les parties gauches et droites des deux yeux se rejoignent et envoient l'information concernant la partie gauche du champ visuel dans l'hémisphère droit du cerveau, et l'information concernant la partie droite du champ visuel dans l'hémisphère gauche.

Les nerfs optiques apportent l'information en partie jusqu'au cortex cérébral. D'autres informations sont envoyées dans le cortex occipital (partie postero-inférieure du cerveau). Toute lésion dans ce secteur entraîne donc des troubles de reconnaissance des formes, de sensibilité aux couleurs.



La perception nous mène à l'image et à l'idée. Voir les éléments, les comprendre, voilà le fonctionnement logique de notre cerveau. A ces deux actions peut cependant s'y ajouter une troisième, qui intéresse particulièrement les arts appliqués : pouvoir les réaliser.



Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



La structure même de notre langage, qu'il soit oral ou écrit, nous apporte un message linéaire et continu : l'information nous parvient de façon constante, par bribes qui sont liées entre elles et entrecoupées de ponctuations ou de poses orales. Nous découvrons donc le message au fil de la lecture du texte ou de l'écoute de son interlocuteur.

A contrario, **la perception de l'image est**, quant à elle, **globale et simultanée.** L'ensemble des informations nous est révélé dans son intégralité. Comme la perception du message est globale, la lecture et la compréhension vont donc résulter d'un **parcours de l'œil.**

Si celui-ci suit un parcours globalement identifiable (allant de gauche à droite et de bas en haut, générant ainsi une diagonale descendante), il est également, évidemment, influencé d'une part par la composition de l'image, par ses lignes de force et ses dynamique, et d'autre part par la subjectivité du spectateur.



Bien que **le parcours de l'œil puisse être conditionné par l'organisation volontaire de compositions au sein de la surface, l'itinéraire reste personnel**, un peu comme en lecture rapide : nous conservons en mémoire les termes qui nous semblent fondamentaux pour en supprimer spontanément d'autres. Cette sélection, si elle est le fruit d'un apprentissage, reste intuitive dans sa globalité.

C'est pour cette raison que **la communication visuelle** apparaît parfois comme un langage aléatoire car elle **suscite des interprétations**, des analyses, des commentaires différents. La difficulté à traduire une idée, une émotion ou une intention par le biais du langage graphique tient donc à sa nature propre: les signes, bien que codifiés, n'ont pas l'exactitude de la lettre : quelle que soit sa place dans la page, quelle que soit la typographie retenue, un mot possède un sens en lui-même (même s'il peut prêter à interprétation), alors que la reconnaissance d'un signe dépend de nombreux paramètres dont les plus importants sont le contexte, l'harmonie colorée, la situation dans la page.

I - Qu'est ce qu'une image ?

Le sens le plus courant du mot « image » est la représentation plastique ou graphique d'un objet ou d'un concept. Cependant, si cette définition est exacte, elle est également très vaste et relativement peu précise.

En effet, nous pouvons, en cherchant à être plus clair, définir **plusieurs types d'images** :

- **l'image lumineuse**, qui est celle étudiée en optique : tout objet renvoie une certaine quantité de lumière, ce qui permet à notre œil de le percevoir. En ce sens, tout ce que notre vision perçoit (et en particulier les images), sont avant tout des images lumineuses (voir partie précédente) ;
- cette image lumineuse, lorsqu'elle frappe notre œil, génère une **image rétinienne** : les cellules de la rétine transforment les signaux lumineux en un signal nerveux à direction du cerveau ;
- le cerveau, recevant cette information, la comprend en tant qu'**image mentale**, qu'il peut détailler, analyser, par rapport aux images qu'il connaît déjà et qu'il a stockées en mémoire ;
- le mot image peut également désigner une **image « physique » (ou graphies)** : c'est-à-dire un dessin, un graphisme, une photographie, qui est fixée sur un support (papier, une toile, etc). Cette image peut être de nature différente : dessin abstrait réalisé par un enfant, photographie d'artiste, plan de maison réalisé par un architecte, etc.



Ces images physiques, qui sont celles qui nous intéressent plus particulièrement dans ce cours, regroupent donc elles-mêmes un grand nombre de types différents :

- **diversité de finalité : images artistiques** - dont la finalité est de permettre à son auteur de s'exprimer à travers une dimension poétique - **ou fonctionnelles** - destinées à faire passer un message ;

- **diversité de médium** (dessin, photographie, infographie, etc.) ;

- **diversité de modes d'expression** (graphique, illustration, caricature, photographie illustrative ou abstraite, peinture, etc.).

Pour Claude Cossette, publicitaire canadien, les images fonctionnelles (qui sont celles qui intéressent le plus les arts appliqués), se divisent en deux grands types : les *graphismes* et les *graphiques*. « Les graphismes sont des graphies réalisées selon des critères empiriques-intuitifs, alors que les graphiques sont des graphies monosémiques réalisées d'après des lois irréductibles » (source www.comviz.com.ulaval.ca/module/1.4_divers.php).

Autrement dit, les **graphismes** sont le produit d'un acte de création, que cela soit des photos de vacances ou de professionnels, des dessins d'illustration, des perspectives d'espaces intérieurs, etc. Elles sont issues d'un processus d'essais successifs.

Les **graphiques**, par contre, ont un caractère « scientifique » : ils ne prêtent pas à interprétation : ce sont les diagrammes, les cartes géographiques, etc.

<table>
<tr><td rowspan="3">Signification attribuée aux perceptions visuelles</td><td rowspan="2">Graphisme</td><td>Image non figurative</td><td>Le système s'ouvre à toute signification (pansémie)</td></tr>
<tr><td>Image figurative</td><td>Le système tend à définir un concept, mais conserve potentiellement plusieurs sens (polysémie)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Graphique</td><td>Le système transcrit des relations entre des concepts préalablement définis (monosémie)</td></tr>
</table>

(D'après un tableau réalisé par Jacques Bertin).

Cependant, il s'agit là de grandes catégories, dans lesquelles il n'est pas toujours aisé de faire rentrer toutes les images : par exemple, la perspective d'un espace intérieur pourrait ainsi être tantôt un graphisme (si elle est réalisée en quelques coups de crayons par l'architecte qui cherche à faire comprendre son projet au client), soit un graphique (si elle est construite mathématiquement et géométriquement selon les lois de la perspective).

De même, la différence entre image poétique et fonctionnelle dépend du point de vue et du contexte de l'image : un tableau est à l'origine une œuvre d'art, et donc une image poétique, mais il devient une image fonctionnelle si il est utilisé pour créer une publicité.



II - Du signe au message

L'étude des signes en usage dans les sociétés c'est longtemps confondu avec l'étude de la langue, c'est à dire qu'elle appartenait soit à la philosophie du langage, soit à la théorie générale des langues qui allait devenir plus tardivement la linguistique.

Il va falloir attendre la fin du XIXème siècle pour que la distinction soit faite entre signes linguistiques et **signes graphiques**, c'est la **sémiologie** conçue alors comme **science générale des signes.** Son apparition se fait simultanément en Europe et aux Etats-Unis.

Le terme de « signe » désigne, en élargissant son sens, tout objet, dessin, figure, qui possède une signification autre que sa signification littérale. Tout signe est fondé sur l'union d'un signifiant et d'un signifié.



Le signifiant est d'ordre phonique ou graphique, c'est la matérialité du signe. Le signifié est le sens contenu du signe (voir partie suivante).

Ferdinand de Saussure, linguiste renommé, nous expose dans son cours de linguistique générale (édité après sa mort en 1916) la conception du signe comme une entité à deux faces : le signifiant et le signifié qu'il qualifie de contenu sémantique, l'ensemble des réalités à quoi renvoie le signifiant.

Le rapport entre ces deux faces est donc **arbitraire** et c'est précisément sur l'arbitraire du signe que se constitue la théorie Saussurienne avec le fondement même de la notion de système ou de structure. Cet arbitraire nous le retrouvons tout autant dans la communication animale, l'expression artistique, la littérature, la mode... L'ensemble du domaine de l'artistique et du créatif.

Dans des registres très différents, **Christian Metz** dans ses *Essais sémiotiques* de 1977, se penchera sur la sémiologie du cinéma, tandis que **Jean-Jacques Nattiez** abordera dans ce sens, la description des systèmes musicaux avec ses *Fondements d'une sémiologie de la musique* en 1975. D'autres personnes s'intéresseront plus spécifiquement aux objets et aux images, comme **Roland Barthes,** mais aussi au code de la route, au morse, à la publicité, aux uniformes, au langage des fleurs, du maquillage, tout ce qui permet une communication codifiée qui ne soit ni orale ni écrite.

Dans tous les cas, **l'objet de l'étude est considéré comme un ensemble de signes dont on cherche à décrire le fonctionnement interne.**

Prenons l'exemple d'un feu de signalisation : cet élément intervenant majeur du code de la route, sera analysé comme trois signes ayant chacun un signifié :

- voie libre pour le feu vert ;
- attention, changement imminent pour le feu orange ;
- arrêt absolu pour le rouge.

Le signifiant est donc double : la couleur du feu et sa position dans l'axe vertical.

Dans ses travaux, l'américain **Charles Sanders Peirce** (1839-1914) est le premier à concevoir une science générale des signes, à laquelle il donne le nom de *sémiotique*, reprenant ainsi le terme de John Locke. Peirce met en place une distinction, aujourd'hui acceptée de tous, qui pose trois catégories de signes :





- **l'icône**, qui fonctionne par similitude : le dessin d'un arbre qui représente l'arbre en est l'icône ;
- **l'indice**, qui fonctionne par contiguïté de faits : l'ombre d'un arbre en est l'indice tout comme la fumée est l'indice du feu ;
- **le symbole**, qui fonctionne par convention : la feuille d'érable sur le drapeau canadien symbolise ce pays.

III - Notions de sémiologie



Tout message (= production de signes organisés) est **codé** (code = système de signes conventionnels utilisés) et véhiculé par **un canal** (= support matériel du message : papier, toile, pellicule, téléphone, web...).

A / Le signe

Un **signe**, c'est quelque chose qui remplace une réalité qui n'est pas là (et que l'on nomme référent). Le système de signes le plus connu et le plus utilisé est le langage, qui se base sur des combinaisons de mots. Ce n'est cependant pas le seul : il suffit de penser aux langage des sourds-muets, aux pictogrammes présents dans les lieux publics, etc. Ce dernier exemple nous permet de dire que les images constituent elles aussi un système de communication permettant de communiquer sur un mode synthétique (procédant par synthèse, c'est-à-dire combinant plusieurs signes dans un message global).



Chaque **signe**, composant un message, est donc un élément phonique ou graphique du langage exploité : signes alphabétiques, signes de ponctuation, signes iconiques...

Nous l'avons vu, le **signifiant**, c'est l'aspect du signe qui peut être ressenti par les sens : un son, une image, etc. Le **signifié**, quant à lui, est le concept mental auquel renvoie le signifiant (par exemple, le mot « chaise », ou une photographie de chaise, sont des signifiants renvoyant au concept de « chaise » que nous avons tous en tête).

B / Dénotation et connotation

L'ensemble signifiant / signifié composent ensemble le signe. D'ailleurs, ce que l'on appelle généralement **signification** est en fait le lien réciproque qui les unit.

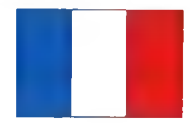
Cette signification se divise elle-même en deux types d'informations :

- **la dénotation** : c'est le message que porte volontairement un signe, c'est la signification qui est mesurable, intentionnelle. En bref, c'est ce qui peut être décrit objectivement ;

- **la connotation** : elle englobe toutes les significations non intentionnelles que le signe apporte avec lui. Elle est donc plus large, plus riche, plus floue. Elle s'enrichie de tout l'apport culturel, temporel du milieu dans lequel le signe est émis.



Exemple :



L'image ci-dessus peut être décrite de plusieurs manières :

- c'est un rectangle allongé, divisé en trois dans sa largeur, chaque tiers étant rempli d'une teinte différente ;
- c'est le drapeau de la France, issu de la révolution française. Les trois couleurs symbolisent la révolution et la lutte contre toute monarchie ou tyrannie. De nombreuses autres nations vont ensuite adopter ce modèle de drapeau tricolore à bande vertical pour symboliser leur foi en la Liberté.



Comme nous le suggère l'exemple présenté ci-dessus, un signe est donc un outil de communication efficace mais difficile à maîtriser : il dépend de la manière dont on peut le décrire (dénotation), mais aussi du contexte, de la culture de celui qui le perçoit, de associations d'idées qu'il y apporte (connotation).

C / Signe motivé, signe arbitraire

On dit qu'un signe est **motivé** quand le lien qui unit son signifiant à son signifié est évident (une image d'arbre et un arbre par exemple). On dit par contre qu'il est **arbitraire** quant le lien est plus faible (le mot « arbre » par exemple se traduit « tree » en anglais, « baum » en allemand, ou encore « albero » en italien, alors que le signifié auquel il renvoie est le même dans tous ces pays).

D / Image, iconèmes et graphèmes

En linguistique, on parle de la **double articulation du langage**, affirmant que :

- d'une part chaque mot est composé d'éléments premiers appelés « phonèmes » (sons), qui se combinent ensemble pour former des mots : ce sont ces éléments qu'utilise la phonétique pour préciser la prononciation d'un mot (par exemple : /a/, /s/, /œ/, etc.) ;
- d'autre part les mots peuvent former ensemble des structures plus vastes, des phrases, dont le sens complet provient de l'agencement des mots.

Si nous transposons cette théorie au niveau de la sémiologie de l'image, cela pourrait vouloir dire que chaque image est composée **d'iconèmes**, eux-mêmes décomposables en **graphèmes**. Selon Jacques Bertin, **six critères définissent ces formes graphiques de base** : la taille, la valeur, le grain, la couleur, l'orientation, la forme.

taille taille taille	valeur valeur valeur	grain **grain**
couleur couleur couleur	orientation orientation orientation	forme forme *forme*

Les six graphèmes de base permettant la création d'iconèmes.





Les graphèmes n'ont aucune signification en eux-mêmes. C'est par contre dans leurs combinaisons et leurs articulations qu'un sens va apparaître. Malgré leur nombre relativement restreint, ils permettent ainsi de construire un nombre quasi infini d'éléments iconémiques signifiants (figuratifs ou non).

E / Le triple codage de l'image

Nous avons vu qu'un message ne peut passer que s'il existe un code.

Au niveau de l'image, ce code est triple :

- il est tout d'abord **iconique**, c'est-à-dire qu'il consiste en la transcription technique du réel en trois dimensions à une image en deux dimensions : celui-ci est donc simplifié, dans sa forme comme dans ses couleurs (plus ou moins selon qu'il s'agisse d'une photographie ou d'un croquis).
- il est également **iconémique**, c'est-à-dire qu'il prend sa signification en faisant référence à tout un ensemble d'images déjà connues. Autrement dit, ils renvoient aux archétypes : ainsi, sur un tableau, une femme habillée en bleu regardant vers le ciel a toutes les chances d'être la vierge Marie. C'est donc un codage qui s'appuie sur la culture, le symbolique, voir le caricatural, et qui influence donc fortement la lecture et la compréhension du signe. Le contenu iconémique parle donc différemment au spectateur selon sa culture, son age, son sexe.
- il est enfin **graphémique**, c'est-à-dire qu'il dépend du mélange particulier des graphèmes qui vont donner cette forme particulière à l'image : entre une photo d'arbre et un dessin d'arbre, si le contenu iconémique est identique, la compréhension du signe et sa perception sont différentes : le contenu graphémique est donc lui aussi porteur d'informations.



En conclusion, nous pouvons donc dire que les contenus iconémique et graphémique apportent des connotations extrêmement importantes au message (et donc aux images), et qu'ils peuvent en modifier voire en changer le sens. C'est donc une source de préoccupation pour tout créateur d'image.

F / Paradigme et syntagme

L'image nous renvoie toujours à quelque chose. Ce quelque chose peut être un élément matériel, une émotion, une pensée, une idée, un événement ou même la corrélation de l'ensemble...



L'image a nécessairement cette fonction fondamentale de **référence** qui lui confère un caractère second : l'image est toujours l'image de... Sans référent l'image n'existe pas.

L'artificialité fait donc partie intégrante de l'image puisqu'elle n'existe « humainement » qu'à partir du moment ou elle peut être reproduite volontairement, de façon maîtrisée et répétable.

Ce sont donc bien les modes de production, de circulation et de réception de l'image qui conditionnent la perception que nous en avons, voire même qui la définisse. Ainsi, la signification d'un iconème n'est jamais une chose évidente, donnée : un iconème n'est jamais tout à fait assimilable au référent ; il en est toujours une traduction, une transcription, une interprétation.

Plus précisément, la signification que prend un iconème dans une image se base sur deux axes de compréhension : **l'axe paradigmatique** et **l'axe syntagmatique.**



Le **paradigme**, c'est la famille d'éléments auquel l'iconème se rapporte. Le paradigme de chaque iconème n'est pas unique puisque il existe, pour chaque signe, plusieurs paradigmes. Par exemple : l'image d'une pomme peut faire référence à la famille des fruits, mais aussi à celle des objets sphériques, ou encore des objets verts.

Le **syntagme** est quant à lui le groupe d'éléments qui accueille le paradigme et qui lui donne un sens particulier. Le syntagme est une unité syntaxique (c'est-à-dire une unité, plus ou moins complexe, chargée de sens). Le syntagme est donc la présence simultanée de signes dans un message.

Pour dire cela autrement : le paradigme est un « modèle » parmi d'autres, et le syntagme est un groupe organisé de certains de ces modèles, leur donnant un sens particulier.

Prenons un exemple pour être plus clair : dans l'image ci-dessous, le couteau est considéré comme objet coupant (au même titre qu'une épée ou un rasoir par exemple), parce qu'il s'inscrit dans ce syntagme précis le reliant à un fruit (une pomme en l'occurrence). S'il avait été associé à une fourchette, il se serait alors certainement inscrit dans la famille des couverts, et on l'aurait alors mentalement plutôt relié à une cuillère par exemple.

Dans une image (syntagmatique), chaque paradigme prend donc un sens particulier par rapport à la famille à laquelle on peut le relier mentalement.



Ce petit exemple nous permet de montrer qu'en sémiologie de l'image (comme dans toute autre sémiologie d'ailleurs), **un signe n'est jamais prédéfini.**



Décomposons un peu toutes ces notions au travers d'un exemple concret, le nouveau packaging de *Vittel* réalisé par l'agence *Dragon Rouge*.



Devant l'image présentée ci-dessus, comment chemine notre pensée ?
Cet iconème a-t-il été choisi car :

- car c'est un objet en plastique, au même titre qu'un gobelet ou qu'un jouet ?
- car c'est un objet longiligne, comme une lance ou un rouleau à pâtisserie ?
- car c'est un objet transparent, qui dévoile son contenu, comme une vitre ou un film plastique ?
- etc.

En se posant ces questions, nous cherchons les réponses en comparant les qualités graphémiques de cet iconème avec celles d'autres iconèmes de la même famille :
- taille : est-ce une petite ou une grande bouteille ?
- valeur : est-ce une bouteille discrète ou voyante, claire ou opaque ?
- grain : est-ce une bouteille au grain fin ou au grain épais ?
- couleur : est-ce une bouteille de couleur vive ou est-elle transparente ?
- orientation : est-ce une bouteille présentée droite ou de travers, est-elle en perspective, dans quel sens ?
- forme : est-ce une bouteille carrée, sphérique, etc.

Ainsi, nous obtenons les qualités graphémiques principales de cet iconème, nous permettant de dire qu'il s'agit d'une bouteille d'eau, en plastique transparent. Nous comprenons qu'il s'agit d'un objet de grande consommation (il n'est pas en or par exemple). De plus, la présence de la marque (très visible) et la mise en scène particulière (l'objet est orienté dans une perspective particulière, il est isolé de tout contexte et semble flotter dans l'espace), nous permet de dire qu'il s'agit d'un document publicitaire.

Voici donc encore un exemple qui nous montre que **chaque iconème a une signification particulière**. En effet, tout comme deux mots ne sont jamais tout à fait synonyme, deux iconèmes des sont jamais tout à fait équivalents : les fait que la bouteille soit transparente, penchée, de section carrée, nous délivre une image particulière.

G / Associations d'iconèmes

Pour aller encore plus loin dans l'axe syntagmatique, on pourrait dire que non seulement l'iconème trouve son sens particulier dans le syntagme qui l'accueille, en délimitant précisément la famille auquel il se rapporte, mais nous pouvons aussi ajouter qu'au sein de ce syntagme, les différents iconèmes entretiennent, entre eux, des relations qui vont modifier leur sens propre.

En effet, **le fait de mettre en présence plusieurs images libère certains de leurs sens cachés** : parmi tous les sens que possède telle ou telle image, il s'en trouvera forcément un ou deux qui sera capable de résonner, de faire écho avec un sens d'une autre image. Les deux sens vont ainsi « s'accrocher » et générer un sens nouveau.

Autrement, quand on met en présence deux images, on enrichit la **signification globale**, au travers d'associations d'idées produites par leur mise en relation de ces images.



Reprenons notre exemple de tout à l'heure, avec le couteau et la pomme : pour telle personne, cette image évoquera simplement le dessert, la fin du repas ; pour une autre personne, cela pourrait lui rappeler les tartes aux pommes que faisait sa grand-mère ; pour une autre encore, cela lui évoque la cuisine japonaise spécialiste dans l'art de la découpe.

Dans le cas d'images composées de plusieurs iconèmes (qui sont celles que nous rencontrons finalement le plus souvent), il faut donc prêter une attention particulière aux différents éléments en présence et au sens que leur rapprochement peut révéler.

H / Symboliser

Nous avons vu que la représentation iconémique d'un référent dépendait du contexte et de la culture du spectateur. Ainsi, s'il s'agit d'un référent nouveau (un nouvel objet par exemple), il faut que sa schématisation soit plus précise, plus complète, plus illustrative.

Autrement dit, **plus un référent est connu, plus sa schématisation peut être accentuée** (et donc son signifiant limité formellement). Par exemple, aujourd'hui, le simple symbole « @ » suffit à évoquer l'univers informatique et Internet. Il y a encore quelques années, il aurait fallu des images plus précises et plus descriptives.



La schématisation est donc le moyen d'obtenir l'essence du signifié.

Cela nous amène à penser que pour produire des images efficaces, c'est-à-dire immédiatement compréhensibles, elles doivent être formées d'iconèmes familiers, elles doivent jouer sur les **stéréotypes** et les **archétypes**.

IV - Quelques points à retenir

- **Un code** est un ensemble de lois qui régissent un domaine déterminé. Les codes sont nombreux : code génétique, codes sociaux (mode, insignes, bijoux...), etc. Tous les codes fonctionnent avec des signes : auditifs (langue parlée, morse,...), visuels, tactiles, etc. Les codes doivent faire partie d'une entente entre les utilisateurs (comme pour le code de la route par exemple).

- **Un signe** comporte deux aspects : **le signifiant et le signifié.** Le signifié est le concept véhiculé par le signe, le signifiant est ce qui est perceptible du signe. Le **référent** est la réalité dont il est question lorsqu'on utilise le signe.

- L'image utilise donc des signes visuels. La signification vient de la ressemblance du signe avec un référent. Le code de l'image appelé aussi **code iconique.** A ce code s'ajoute :
    - un **codage iconémique** : faculté de reconnaître le référent d'un signe imagé ;
    - un **codage graphémique** : éléments graphique reconnaissable (mais aussi faculté de reconnaître un style : ex la touche particulière de Van Gogh).



- Tout comme les lettre composent les mots qui eux-mêmes peuvent composer des millions de phrases, nous avons montré qu'il existe des éléments de base (non significatifs quand ils sont isolés) : les **graphèmes**. Ils peuvent être définis selon six critères :

- La **forme** : définie par le contour, placée sur un fond.
- La **valeur** : variation qui suggère le volume, la profondeur.
- La **taille** : espace qui se définit par rapport à un autre signe.
- L'**orientation** : direction des lignes par rapport au cadrage de l'image.
- Le **grain** : la texture.
- La **couleur** : très riche en symbolique (émotions, sensations).

Leur association produit un nombre incalculable de combinaisons différentes.

- Les **iconèmes** révèlent deux types de signification : la **dénotation**, qui concerne la description objective de éléments fondamentaux d'une image ou d'un mot, en opposition à la connotation qui se base sur des valeurs subjectives.

- La signification d'un iconème se fonde à partir de deux points : le **paradigme** et le **syntagme**. Le paradigme arrive en premier : c'est la famille à laquelle se rattache le signe. Ensuite, le sens du signe se déduit en tenant compte du syntagme, c'est-à-dire de la communication spécifique dans laquelle il s'inscrit.

- Le **symbole** est l'élément imagé qui évoque, par sa nature ou par sa forme, une association d'idée avec quelque chose d'abstrait ou d'absent. C'est le pouvoir d'évocation de la forme : nous pouvons prendre comme exemple la colombe comme symbole de paix, la balance comme symbole de la justice... Le terme « symbole », en latin : « symbolus », signifie : signe de reconnaissance... Le symbole est donc caractérisé par sa faculté à être reconnu.

- Dans le monde des images, il n'est pas rare de rencontrer un **texte**, notamment dans les images publicitaires. Pour interpeller grâce aux mots, on emploie une typographie particulière et choisie (on reste dans le domaine de l'esthétique) mais également on travaille le choix des mots, le slogan. Même si l'image a aujourd'hui largement conquis son autonomie, elle reste malgré tout **étroitement liée au message linguistique** à travers la légende, le titre ou le slogan. On peut alors considérer que le texte possède alors une fonction « **d'ancrage** » selon l'expression de Roland Barthes, il permet de réduire les interprétations possibles et guide l'observateur jusqu'à l'arrêter au sens déterminé initialement par le concepteur du message.

V - Pour aller plus loin

A / Image et texte

La fonction **d'ancrage** du texte que nous avons décrit ci-dessus se retrouve dans l'ensemble des créations picturales : titre d'une peinture, slogan d'une affiche, légende d'un dessin technique. Elle synthétise l'idée ou le thème développé. Le texte, parfois, possède donc un rôle parallèle au visuel. Il prend alors une fonction de relais et **ajoute une signification** qui n'est pas strictement exprimée graphiquement. Il peut ainsi ajouter une signification poétique sollicitant l'imagination du lecteur par un jeu de mot ou par un décalage volontaire.





Très utilisé en publicité, ce procédé se retrouve par exemple chez certains peintres, comme René Magritte. Son célèbre tableau *Ceci n'est pas une pipe*, réalisé en 1928, met ainsi en scène une image de pipe au dessus de laquelle l'artiste a indiqué la phrase « Ceci n'est pas une pipe ». Ce faisant, l'artiste joue sur la distance qui sépare le mode des images de la réalité : effectivement cette œuvre ne fait que représenter l'image très réaliste d'une pipe, et l'image de la réalité n'est pas la réalité... A ce sujet, Magritte parlait d'ailleurs de la « trahison des images ».

B / Figures de style

En matière de langue, la **rhétorique** est l'art de bien et justement s'exprimer. Si nous appliquons cette définition au visuel, il s'agirait donc de mettre en œuvre tous les moyens d'expression : **couleur, graphisme, composition, choix de la technique et du support** afin de développer une idée, un concept, correspondant au plus près au message que l'on souhaitait faire passer.

Les figures de rhétoriques, utilisées largement dans le domaine de la communication écrite ou parlée peuvent se retrouver dans celui du visuel. En voici quelques exemples parmi d'autres :

- **La métaphore** : c'est un procédé de langage qui consiste à opérer une comparaison sans élément de comparaison (sans utiliser « comme » par exemple). Elle associe deux éléments afin de créer une image inédite et improbable dans la réalité. Par exemple : Michel est le soleil de ma vie (évidemment, dans ce cas, Michel n'est pas un soleil, mais pour la personne qui affirme cela, il doit être un élément vital, rayonnant, chaleureux, qui lui fait penser à un soleil).

- **L'allégorie** : c'est la représentation imagée d'une idée abstraite, d'un sentiment, d'une émotion. Il s'agit d'une projection dans l'imaginaire de l'auteur, où les éléments d'une histoire sont combinés de manière logique mais selon un point de vue particulier, souvent métaphorique et imaginaire. Par exemple, nous avons vu que « Michel est le soleil de ma vie » est une métaphore. Par contre, si elle s'étend à une phrase, un paragraphe, un texte entier, il s'agit alors d'une allégorie : par exemple, « Michel est le soleil de ma vie. Il me réchauffe en hiver, il m'enveloppe, et me rend plus lumineuse ».

- **La métonymie** (du grec *metônumia*, « changement de nom ») : c'est l'expression d'un concept par l'intermédiaire d'un autre concept avec lequel il est en relation (relation de cause à effet, de la partie pour le tout, du contenant pour le contenu, etc.). Exemples : « boire un verre » (nous buvons son contenu)...

- La **synecdoque** est une forme particulière de métonymie, permettant de désigner quelque chose par une de ses caractéristiques : un tout par une de ses parties, un objet par sa matière, et vice-versa. Exemple : « cette ville est plein de deux-roues » (les deux roues n'étant que l'un des éléments d'un vélo ou d'une motocyclette)...

- **L'ellipse** : il s'agit d'un oubli volontaire d'un ou plusieurs mots, que le lecteur est censé pouvoir retrouver instantanément. Exemple : Ma voiture est verte, la tienne rouge. L'ellipse permet de provoquer des textes plus percutants, plus accrocheurs : « Froid, moi ? Jamais ! » nous disait ainsi une publicité il y a quelques années.

L'image publicitaire est un bon exemple de toutes ces utilisations puisqu'elle a pour but d'attirer, de séduire et de convaincre le client potentiel par tout un jeu de références et d'associations d'idées. Si cet aspect est évident dans le domaine de la publicité il est de même incontestablement utilisé dans



l'ensemble des créations artistiques, la finalité étant toujours la même : transmettre un message et le faire de façon à ce que le sens de ce message ne s'en trouve pas modifié.

VI - Le rapport du signe et du code à l'espace et au temps

La sémiologie de l'image est sans doute celle qui est le plus régie par le code culturel : l'impact d'un visuel est en effet très largement soumis à la culture, aux acquis du spectateur. Il existe donc des barrières d'éducation, culturelles, sociales, religieuses, à franchir avant de pouvoir communiquer très ouvertement avec l'assurance d'être justement compris.



Le contexte, l'histoire individuelle du lecteur et son appartenance socioculturelle sont déterminants dans la lecture du signe et dans la compréhension du référent auquel il renvoie.

Toutes les images sont des **signes visuels iconiques.** Leur degré d'iconicité, c'est à dire de schématisation, est variable et dépend du degré d'interprétation et d'intervention sur le sujet. Exemple : la ressemblance du réel avec une photographie n'a rien de comparable avec celle d' une toile de Picasso.

Le **code perspectif** désigne donc les divers procédés de représentation dans l'espace (de la feuille, ou du support, de façon plus générale) à travers le temps (celui de l'histoire de l'art).

A / Le rapport à l'espace

Le rapport à l'espace est l'un des éléments de reconnaissance des graphèmes : à travers leur position, leur orientation, leur taille, leur couleur, etc.

Les images qu'ils constituent au travers des iconèmes sont elles mêmes dans une relation à l'espace : leur aspect coloré, leur position dans l'espace, leur taille, etc., sont évidemment des éléments importants qui influent sur leurs perceptions.

En effet, si nous prenons par exemple la taille, force est de constater que la même photographie, publiée en vignette dans un magazine ou, au contraire, agrandie aux dimensions d'une affiche de rue, n'engage pas le même rapport à celui qui la voit. Sans aller jusqu'à changer complètement de signification, elle n'aura pas du tout la même force émotionnelle et ne sera pas regardée de la même façon.

Un autre facteur important de l'occupation de l'espace par l'image est sa **limitation.** Les images, même les plus grandes restent le plus souvent limitées : la fresque murale, par exemple ne dépasse pas le mur qui lui a été attribué.

Limitée, l'image est également **cadrée** : que ce cadre soit matérialisé ou non. Presque toujours et inconsciemment, l'image est perçue en relation à son **centre visuel.** Ce dernier peut se déterminer de façon variée : la perspective à point de fuite central produit, par construction, des images qui ont un centre perspectif ; mais nous pouvons également aborder le sujet sous forme de centres « visuels » ou de centres « plastiques » définis par le poids respectif des diverses formes, palettes colorées, valeurs qui composent l'image.



Si les différentes formes colorées s'équilibrent dans la surface, leur centre sera proche du centre géométrique, ainsi l'image sera équilibrée visuellement. Inversement et par choix, d'autres images pourront chercher à reproduire une sensation de déséquilibre visuel en produisant un centre d'intérêt proche des extrémités géométriques. Il s'agit bien entendu d'une préoccupation particulièrement évidente dans la production abstraite mais, malgré tout présente chez l'ensemble des artistes concepteurs d'images.

B / Le rapport au temps

Il faut, ici, distinguer **trois problématiques différentes** : la conservation de l'œuvre dans le temps, l'inscription du temps dans les images, et l'évolution dans le temps du sens de images.

La **conservation d'une image dans le temps** dépend de sa nature : certaines se conservent et restent identiques à elles-mêmes (à peu de choses près...), comme les fresques de Lascaux, encore conservées après dix-sept millénaires... Les photographies de ces images renvoient à des éléments possédant un caractère fixe, immuable. Au contraire, une œuvre comme « The lighting field » (le champ de foudre) de Walter de Maria est éphémère : il place 400 mâts d'acier dans un champ au Nouveau Mexique pour attirer les éclairs. L'éclair qui tombe sur cette installation ne dure que quelques instants. Les photographies qui sont alors faites évoquent l'éphémère, l'instabilité. On est donc clairement dans une œuvre basée sur le rapport au temps. Nous ne pouvons plus conserver l'œuvre elle-même mais simplement son image.

Un autre problème est celui de **l'inscription du temps dans les images.** Les inscriptions sont évidentes dans les images animées qui « fonctionnent » sur une durée précise ponctuant les évènements présentés ou relatés. Préfigurée çà et là dans des procédés très anciens : les ombres chinoises par exemple, plus proche dans le temps comme les lanternes magiques et autres dioramas, l'image animée ne fera sa véritable apparition qu'à la fin du XIXème siècle. Peu avant 1900, les inventions se sont multipliées, de la visionneuse individuelle à la caméra projecteur, elles permettent de concevoir et d'enregistrer des images en mouvement. Vient ensuite le cinématographe qui donnera ensuite naissance au cinéma dans une suite de développements spectaculairement rapides. Avec la télévision et la vidéo (et Internet de plus en plus), l'image mouvante constitue aujourd'hui, la principale catégorie d'images, celle qui véhicule la grande majorité de nos informations. L'image mouvante permet une intervention très intéressante sur le temps : les retours en arrière sont autorisés tout comme les projections dans le futur et même les introspections dans l'esprit humain.

Reste enfin **l'évolution dans le temps du sens des images,** que nous avons déjà évoquée précédemment : en effet, nous avons vu que chaque signe était perçu selon certains critères objectifs, mais aussi et surtout en fonction de la culture de celui qui la perçoit. Dans la mesure où cette culture est en évolution, une même image n'est donc pas perçue de la même manière à deux époques différentes (tout comme, au niveau spatial, elle n'est pas perçue de la même manière dans deux pays, voire deux régions différentes).

VII - Image animée

Nous avons montré que l'image fixe était sujette à interprétation et était structurée par différents éléments. Il en est de même (voir plus) pour l'image animée.



l'ensemble des créations artistiques, la finalité étant toujours la même : transmettre un message et le faire de façon à ce que le sens de ce message ne s'en trouve pas modifié.

VI - Le rapport du signe et du code à l'espace et au temps

La sémiologie de l'image est sans doute celle qui est le plus régie par le code culturel : l'impact d'un visuel est en effet très largement soumis à la culture, aux acquis du spectateur. Il existe donc des barrières d'éducation, culturelles, sociales, religieuses, à franchir avant de pouvoir communiquer très ouvertement avec l'assurance d'être justement compris.



Le contexte, l'histoire individuelle du lecteur et son appartenance socioculturelle sont déterminants dans la lecture du signe et dans la compréhension du référent auquel il renvoie.

Toutes les images sont des **signes visuels iconiques.** Leur degré d'iconicité, c'est à dire de schématisation, est variable et dépend du degré d'interprétation et d'intervention sur le sujet. Exemple : la ressemblance du réel avec une photographie n'a rien de comparable avec celle d' une toile de Picasso.

Le **code perspectif** désigne donc les divers procédés de représentation dans l'espace (de la feuille, ou du support, de façon plus générale) à travers le temps (celui de l'histoire de l'art).

A / Le rapport à l'espace

Le rapport à l'espace est l'un des éléments de reconnaissance des graphèmes : à travers leur position, leur orientation, leur taille, leur couleur, etc.

Les images qu'ils constituent au travers des iconèmes sont elles mêmes dans une relation à l'espace : leur aspect coloré, leur position dans l'espace, leur taille, etc., sont évidemment des éléments importants qui influent sur leurs perceptions.

En effet, si nous prenons par exemple la taille, force est de constater que la même photographie, publiée en vignette dans un magazine ou, au contraire, agrandie aux dimensions d'une affiche de rue, n'engage pas le même rapport à celui qui la voit. Sans aller jusqu'à changer complètement de signification, elle n'aura pas du tout la même force émotionnelle et ne sera pas regardée de la même façon.

Un autre facteur important de l'occupation de l'espace par l'image est sa **limitation.** Les images, même les plus grandes restent le plus souvent limitées : la fresque murale, par exemple ne dépasse pas le mur qui lui a été attribué.

Limitée, l'image est également **cadrée** : que ce cadre soit matérialisé ou non. Presque toujours et inconsciemment, l'image est perçue en relation à son **centre visuel.** Ce dernier peut se déterminer de façon variée : la perspective à point de fuite central produit, par construction, des images qui ont un centre perspectif ; mais nous pouvons également aborder le sujet sous forme de centres « visuels » ou de centres « plastiques » définis par le poids respectif des diverses formes, palettes colorées, valeurs qui composent l'image.

Si les différentes formes colorées s'équilibrent dans la surface, leur centre sera proche du centre géométrique, ainsi l'image sera équilibrée visuellement. Inversement et par choix, d'autres images pourront chercher à reproduire une sensation de déséquilibre visuel en produisant un centre d'intérêt proche des extrémités géométriques. Il s'agit bien entendu d'une préoccupation particulièrement évidente dans la production abstraite mais, malgré tout présente chez l'ensemble des artistes concepteurs d'images.

B / Le rapport au temps

Il faut, ici, distinguer **trois problématiques différentes** : la conservation de l'œuvre dans le temps, l'inscription du temps dans les images, et l'évolution dans le temps du sens de images.

La **conservation d'une image dans le temps** dépend de sa nature : certaines se conservent et restent identiques à elles-mêmes (à peu de choses près...), comme les fresques de Lascaux, encore conservées après dix-sept millénaires... Les photographies de ces images renvoient à des éléments possédant un caractère fixe, immuable. Au contraire, une œuvre comme « The lighting field » (le champ de foudre) de Walter de Maria est éphémère : il place 400 mâts d'acier dans un champ au Nouveau Mexique pour attirer les éclairs. L'éclair qui tombe sur cette installation ne dure que quelques instants. Les photographies qui sont alors faites évoquent l'éphémère, l'instabilité. On est donc clairement dans une œuvre basée sur le rapport au temps. Nous ne pouvons plus conserver l'œuvre elle-même mais simplement son image.

Un autre problème est celui de **l'inscription du temps dans les images.** Les inscriptions sont évidentes dans les images animées qui « fonctionnent » sur une durée précise ponctuant les événements présentés ou relatés. Préfigurée çà et là dans des procédés très anciens : les ombres chinoises par exemple, plus proche dans le temps comme les lanternes magiques et autres dioramas, l'image animée ne fera sa véritable apparition qu'à la fin du XIXème siècle. Peu avant 1900, les inventions se sont multipliées, de la visionneuse individuelle à la caméra projecteur, elles permettent de concevoir et d'enregistrer des images en mouvement. Vient ensuite le cinématographe qui donnera ensuite naissance au cinéma dans une suite de développements spectaculairement rapides. Avec la télévision et la vidéo (et Internet de plus en plus), l'image mouvante constitue aujourd'hui, la principale catégorie d'images, celle qui véhicule la grande majorité de nos informations. L'image mouvante permet une intervention très intéressante sur le temps : les retours en arrière sont autorisés tout comme les projections dans le futur et même les introspections dans l'esprit humain.

Reste enfin **l'évolution dans le temps du sens des images,** que nous avons déjà évoquée précédemment : en effet, nous avons vu que chaque signe était perçu selon certains critères objectifs, mais aussi et surtout en fonction de la culture de celui qui la perçoit. Dans la mesure où cette culture est en évolution, une même image n'est donc pas perçue de la même manière à deux époques différentes (tout comme, au niveau spatial, elle n'est pas perçue de la même manière dans deux pays, voire deux régions différentes).

VII - Image animée

Nous avons montré que l'image fixe était sujette à interprétation et était structurée par différents éléments. Il en est de même (voir plus) pour l'image animée.



En effet, en plus des caractéristiques habituelles des images fixes, basées sur la nature même des graphèmes et de iconèmes et de leur organisation, les images animées sont caractérisées par un rapport à l'espace et au temps particulier.

Deux éléments sont à ce sujet primordiaux : le **cadrage** et **l'angle de vision**. Le cadre nécessite un choix parfaitement personnel, l'artiste impose ainsi sa vision des choses. Le regard du spectateur est donc amené naturellement à un parcours conçu à l'avance, par le biais du cadrage et des nuances d'angles de vision. Le regard du spectateur est ainsi conditionné.



Pour mettre en forme ses intentions et rendre compte de sa vision, le concepteur d'image dispose d'une palette d'effets générant des effets différents. Ainsi, dans un même cadre et pour une même scène, nous pouvons montrer quantité d'images variées.

A / Echelle des plans

Enumérons ces différents types de plans dans un ordre d'élargissement dégressif :

Plan d'ensemble :
Il situe le lieu de l'action et le replace largement dans son contexte : paysage urbain ou rural...

Plan général :
Le cadre se resserre progressivement et le cadre de l'action sera décrit de façon plus précise : la rue, le champ, le verger ou le couloir de métro...

Plan moyen :
Le contexte environnant devient de moins en moins présent, le personnage ou l'objet est perçu en son intégralité la définition en est suffisante pour traduire son attitude.

Plan américain :
C'est un plan fréquemment utilisé dans le cinéma américain : les personnages sont alors cadrés à mi-cuisses ou à la taille. Le contexte du personnage perd nettement de son importance, ce plan peut être considéré comme un plan de transition entre une vision élargie de la scène et une vision rapprochée du personnage.

Plan rapproché :
Il s'agit d'un plan qui permet de visualiser le personnage jusqu'au buste, le contexte immédiat est simplement figuré sans grande définition, ce plan est notamment utilisé pour traduire une conversation entre deux personnes, le plan rapproché exprime alors leurs attitudes et les expressions de leurs visages.

Gros plan :
Ce cadrage serré est destiné à mettre en valeur un point spécifique et important pour la dynamique de l'action : les mains, le regard, un objet spécifique.

Très gros plan :
Le très gros plan permet d'isoler un détail important pour la compréhension de la scène. Il n'est d'ailleurs utilisé que de façon très ponctuelle.

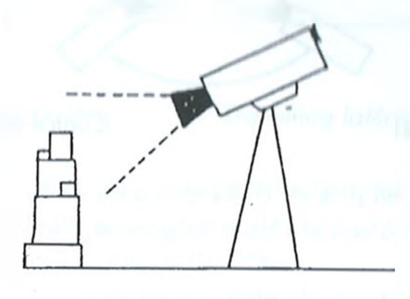
B / Point de vue

A ce choix de cadrage il convient d'ajouter la notion de point de vue, appelé aussi **l'angle de prise de vue.**

Le choix de l'angle de vision est large et parfaitement déterminant quant au **pouvoir expressif de l'image.** L'angle de vision adopté, pour être le moins déformant et intervenant possible, se situera à hauteur d'œil. Plongée et contre-plongée déterminent par contre une vision caractéristique de la scène, une vision inhabituelle ayant pour effet de déranger le spectateur et de le guider dans le sens de lecture que l'on souhaite.

Plongée et contre plongée s'adressent indifféremment à l'appareil photo ou à la caméra (ou même au dessin), par contre, champ/contre champ, panoramique, travelling, ne s'adressent, naturellement, qu'à la caméra puisqu'il y a notion de mouvement.

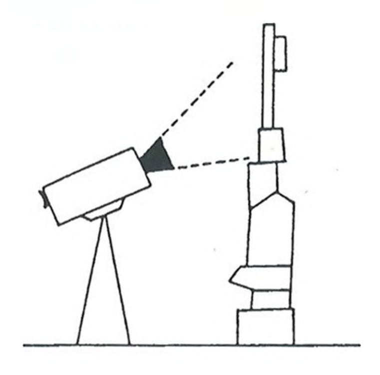
En **plongée,** l'œil de l'observateur (appareil photo ou caméra) est placé en hauteur par rapport au sujet. L'axe du regard est dirigé vers le bas.



Vue en plongée

Cette situation particulière place le sujet dans une position dominée, la vue en plongée implique une sensation d'écrasement.

En **contre-plongée,** l'appareil est placé sous le sujet, la vision est ascendante.



Vue en contre-plongée

La position donne une importance particulière au sujet, il s'en trouve grandi et imposant.

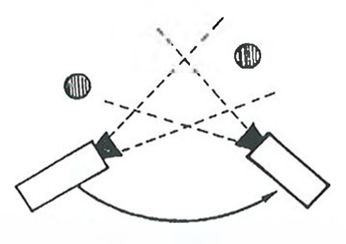


Par le biais de la vue en plongée ou en contre-plongée, l'auteur du visuel obtiendra donc des interprétations totalement différentes

Le **champ** et le **contre-champ** consistent à montrer successivement deux sujets en vis à vis dans un même espace. La caméra se déplace alors sur son axe dans un angle maximal de 180°.

Cet effet spécifique de « narration visuelle » permet de dynamiser l'effet dialogue entre deux personnes, très utilisé dans le cas d'interview, le champ/contre-champ permet de ne rien perdre des expressions du visage et retransmet donc la réaction immédiate de l'interlocuteur.

Lorsqu'il s'agit d'un tournage en studio, plusieurs caméras seront utilisées pour éviter les déplacements inopportuns des appareils. Chaque caméra cadre ainsi une personne en continu et le réalisateur effectue les effets à partir de la régie finale en sélectionnant les plans qui passeront à l'antenne.

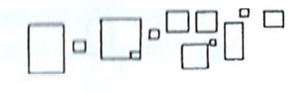


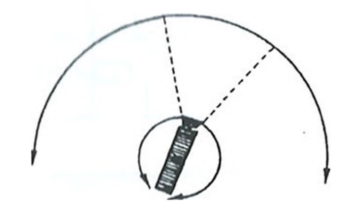
Champ *Contre-champ*

En ce qui concerne l'image animée, en plus du choix du cadre et du point de vue, le réalisateur dispose de la capacité de déplacement de la caméra dans sa gamme d'effets.

Si la caméra reste fixe pendant la durée du plan, on est en présence d'un plan fixe. Mais le langage cinématographique ou télévisuel utilise bien souvent **divers mouvements d'appareils** pour moduler le récit ou l'action :

- Le principe du **panoramique** est de balayer une large portion d'espace : fixée à un pied immobile, la caméra peut se déplacer sur cet axe par rotation horizontale ou verticale. Le panoramique horizontal permet ainsi, par rotation complète, de couvrir 360°, c'est à dire d'effectuer l'intégralité d'un cercle. Le panoramique vertical est, quant à lui, plus limité, puisque, dans l'axe vertical, la caméra n'effectuera pas même un demi-cercle complet, le pied de la camera limitant le mouvement du sol au ciel.

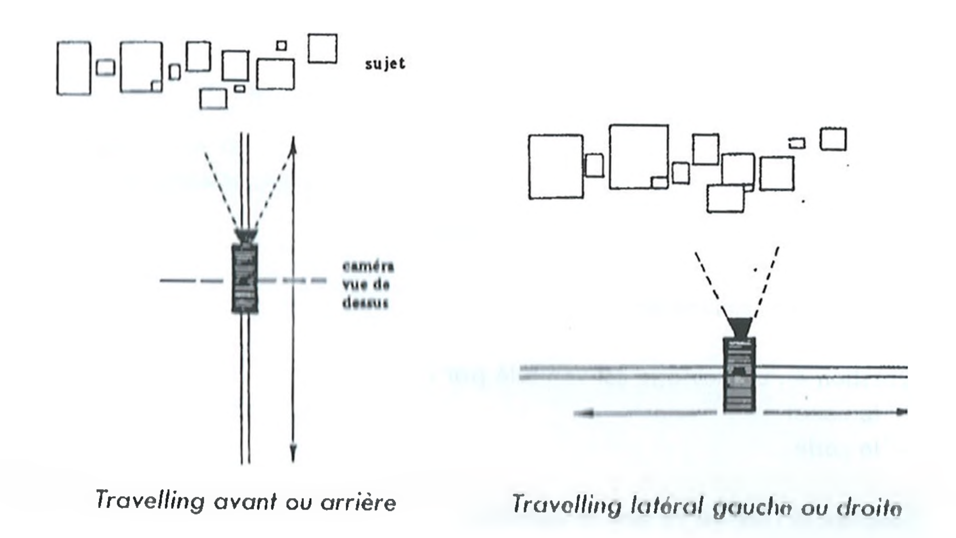




Le panoramique

- Le **travelling** : ici, la caméra est toujours sur pied mais rendue mobile en la plaçant sur rails ou sur un véhicule. La caméra s'approche progressivement et régulièrement du sujet filmé : ce sera un travelling avant. A l'inverse, si la caméra s'en éloigne, il s'agit alors d'un travelling arrière.

Les effets étant sensiblement identiques, il est tout à fait possible d'amplifier l'effet travelling par un effet de zoom de la caméra.



Travelling avant ou arrière *Travelling latéral gauche ou droite*

- Le **hors champ** : Le hors champ correspond à ce qui existe mais qui ne figure pas sur l'image. Il est, par contre, fréquemment présent sur la bande son, la source de ces sons n'est pas visible mais situe le contexte de l'action : bruits de circulation, chant d'oiseaux, cloches...

Cet espace imaginé par l'observateur devient parfois présent sous ses yeux : il suffit pour cela d'un simple mouvement de caméra pour découvrir ce qui n'était pas visible.

- Les **associations d'images** : une façon de procéder pour intervenir sur l'image et en détourner le sens, est de la juxtaposer et la confronter avec un ou plusieurs autres visuels (nous l'avons vu pour l'image fixe, l'association de plusieurs images libère un sens global plus large que l'accumulation des sens des différents signes en présence). L'éloignement de sens entre les différents visuels augmente encore le pouvoir suggestif de l'image restructurée. C'est un procédé que l'on retrouve dans l'image animée, cinéma ou vidéo, puisque alors le récit n'est qu'une succession de plans...

Le montage est l'opération capitale de sélection dont dépendront l'ordre et la valeur des plans choisis.



VIII - Exercice



Voici un petit QCM pour vous entraîner.

Question 1 : Qu'est ce qu'une stimulation sensorielle ?
- une énergie
- le décryptage d'un stimulus

Question 2 : Le stimulus idéal de la perception visuelle est :
- la couleur
- la lumière

Question 3 : La perception de l'image est :
- linéaire et continue
- globale et simultanée

Question 4 : Le message est véhiculé par :
- le canal
- le code

Question 5 : Qu'est ce que le signifiant ?
- le concept
- l'image

Question 6 : Le code iconique est :
- la faculté de lire une image
- le référent d'une image

Question 7 : Pour les images on classe les éléments de base en :
- 6 classes
- 4 classes

Lesquelles ?

Question 8 : La rhétorique est :
- l'art de bien s'exprimer
- une figure de style

Question 9 : Qu'est ce que le plan rapproché :
- un plan qui permet de visualiser le personnage jusqu'au buste
- un cadrage serré est destiné à mettre en valeur un point spécifique

Question 10 : Pour un point de vue en plongée :
- l'œil de l'observateur est placé en hauteur par rapport au sujet
- l'œil de l'observateur est placé en dessous par rapport au sujet

<u>Correction</u> :

1 : une énergie.
2 : la lumière.
3 : globale et simultanée.
4 : le canal.
5 : l'image.
6 : la faculté de lire une image.
7 : 6 classes : la forme, la valeur, la taille, l'orientation, le grain et la couleur.
8 : l'art de bien s'exprimer.
9 : un plan qui permet de visualiser le personnage jusqu'au buste.
10 : l'œil de l'observateur est placé en hauteur par rapport au sujet.




Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).




Leçon 3 - Analyser une image

L'analyse est une opération intellectuelle qui consiste à **décomposer une œuvre en ses éléments essentiels de façon à en saisir les rapports et de donner un schéma de l'ensemble.**

Il s'avère donc nécessaire de **prendre en compte l'ensemble des éléments,** afin d'obtenir une juste compréhension de l'image dans sa globalité, et de mettre à jour les codes qu'elle utilise.

I - Les étapes

A / Analyse du contexte

Les premiers points à resituer :

- **la nature de l'image :** le fait que l'image soit une bande dessinée, une publicité, un plan technique, une peinture, etc., va évidemment influencer sa perception.

- **le titre, la légende ou le message (s'il existe) :** il est particulièrement indicatif. Il peut préciser le contexte historique, religieux, mythologique ou manifester la référence à un genre. Le titre ou le message associé à l'image est intéressant car il nous donne des précisions sur le sens que l'auteur donne à cet image : nous pouvons donc mesurer s'il se base sur la description, l'ironie, etc.

- **l'auteur :** connaître l'auteur, le resituer donc dans son contexte historique, social, géographique, permet de mieux comprendre son environnement culturel : est-il de la même époque que nous, partageons-nous la même histoire, les mêmes références ?

- **la date :** indispensable pour resituer l'œuvre dans un contexte historique ou dans un mouvement artistique ou dans la carrière de l'auteur, et plus largement la société de l'époque.

- **les dimensions :** pour replacer l'œuvre dans un espace et mieux apprécier l'espace développé au sein même de la réalisation.

B / Décryptage visuel

Nous passons ensuite à l'analyse vraiment concrète de l'image : **l'exploration visuelle.**

- **la composition :**
  - les divers plans et échelles ;
  - le point de vue ;
  - forme du cadre ;
  - les lignes directrices, les dynamiques rythmant l'image ;
  - formes et traits de contours.







L'analyse est une opération intellectuelle qui consiste à **décomposer une œuvre en ses éléments essentiels de façon à en saisir les rapports et de donner un schéma de l'ensemble.**

Il s'avère donc nécessaire de **prendre en compte l'ensemble des éléments,** afin d'obtenir une juste compréhension de l'image dans sa globalité, et de mettre à jour les codes qu'elle utilise.

I - Les étapes

A / Analyse du contexte

Les premiers points à resituer :

- **la nature de l'image :** le fait que l'image soit une bande dessinée, une publicité, un plan technique, une peinture, etc., va évidemment influencer sa perception.

- **le titre, la légende ou le message (s'il existe) :** il est particulièrement indicatif. Il peut préciser le contexte historique, religieux, mythologique ou manifester la référence à un genre. Le titre ou le message associé à l'image est intéressant car il nous donne des précisions sur le sens que l'auteur donne à cet image : nous pouvons donc mesurer s'il se base sur la description, l'ironie, etc.

- **l'auteur :** connaître l'auteur, le resituer donc dans son contexte historique, social, géographique, permet de mieux comprendre son environnement culturel : est-il de la même époque que nous, partageons-nous la même histoire, les mêmes références ?

- **la date :** indispensable pour resituer l'œuvre dans un contexte historique ou dans un mouvement artistique ou dans la carrière de l'auteur, et plus largement la société de l'époque.

- **les dimensions :** pour replacer l'œuvre dans un espace et mieux apprécier l'espace développé au sein même de la réalisation.

B / Décryptage visuel

Nous passons ensuite à l'analyse vraiment concrète de l'image : **l'exploration visuelle.**

- **la composition :**
  - les divers plans et échelles ;
  - le point de vue ;
  - forme du cadre ;
  - les lignes directrices, les dynamiques rythmant l'image ;
  - formes et traits de contours.




- **les éléments :**
  - la lumière ;
  - les couleurs (masses, valeurs...) et leur symbolique ;
  - la texture ;
  - la technicité de l'auteur (touche) ou du médium employé (photo, peinture, croquis, etc.).



Cette analyse est parfaitement objective et traduit un simple constat. Elle est valable pour tout type de visuels : peinture abstraite, figurative, photographie, publicité, plan technique...

On atteint ensuite une 3ème partie de l'analyse, mi objective (de recherches et connaissances précises), mi subjective (connotation).

C / Les conditions de réalisation : partie objective

L'œuvre répond-t-elle à une commande, celle d'une institution ou d'un mécène ?

Est-elle destinée à un lieu déterminé ? Dans ce cas, le lieu déterminera la forme ou le format du cadre, comme c'est le cas dans l'art monumental. Mais l'inverse peut être vrai aussi, c'est à dire rechercher un lieu qui saura parfaitement mettre l'œuvre en valeur.

Il faut aussi rechercher pour l'auteur les éventuelles influences, appartenances à un mouvement...

D / l'impact de l'œuvre : partie subjective

Quel impact sensoriel l'œuvre a-t-elle sur vous : plaisir, répulsion, attirance, colère, curiosité, dégoût ?

La réaction à l'observation de l'œuvre peut être immédiate mais, souvent, une démarche psychologique s'élabore dans le temps et finalement le message passera sensiblement différemment.

Nous pouvons donc dire qu'il existe **deux stades de lecture** : une lecture immédiate et spontanée lorsque l'observateur se trouve encore face au message puis une lecture réfléchie et empreinte des paramètres existentiels inhérents au vécu de l'observateur. Ces différentes étapes dans la lecture d'une œuvre permettent de mieux cerner son pouvoir d'évocation. Il ne faut donc pas avoir peur d'avoir un avis sur une image, mais plutôt se demander ce qui, dans cet image, vous amène à avoir telle ou telle impression, tel ou tel avis.

E / D'autres éléments à prendre en compte dans votre analyse

• Archétypes et stéréotypes

Nous avons vu que l'image était polysémique, c'est-à-dire qu'elle est capable de se charger de plusieurs sens, dépendant de l'organisation interne de ces éléments (iconèmes), du contexte, du récepteur, etc. Nous avons également vu que la lecture d'une image était propre à chaque individu en fonction de paramètres comme sa sensibilité, son milieu social, culturel. Certains éléments permettent toutefois de s'adresser à un large public, en jouant notamment sur les archétypes et les stéréotypes.



C'est notamment l'un des objectifs et des moyens employés par la **publicité** : l'image a, ici, une fonction particulière et sa lecture ne supporte aucune ambiguïté : l'interprétation doit être la plus identique possible et pour cela le concepteur de la publicité aura soin d'utiliser des points sensibles communs au plus grand nombre possible de consommateurs potentiels.

Il faudra donc **apprendre à repérer ces archétypes** (provenant du codage iconémique, cf. plus haut), mis en place volontairement (ou involontairement par le créateur) et influençant la lecture de l'image. Tout projet de propagande et de publicité nécessite ainsi **un message clair et de lecture facile** : il doit évoquer immédiatement un besoin, une envie... le message se doit d'être efficace et persuasif, pour ceci, le concepteur du projet utilise diverses stratégies pour démultiplier l'impact du message auprès du public : la taille des visuels, la répétition, l'identification du spectateur, etc.

• La taille des visuels

Plus un visuel est grand, plus il est lisible et plus **il impose son message.** Cette remarque se justifie dans les publicités de revues ; par contre, la taille des panneaux de rues s'étant standardisée, on assiste aujourd'hui à l'utilisation de différents procédés pour attirer l'attention du public comme la déclinaison du même message sur plusieurs panneaux juxtaposés ou bien un affichage évoluant dans le temps par renouvellement du message : effet de suite, de série parfois avec une évolution dans le message pour provoquer une attente et développer l'attention de l'observateur.

• La répétition

La répétition du message joue un rôle important dans la **volonté de persuasion** : de façon insidieuse, le besoin d'acquérir l'objet présenté ou le produit mis en valeur dans la publicité devient essentiel. La répétition se prévoit sur deux niveaux : la multiplicité des supports et la répétition systématique de ce message sur un même support.

• L'identification du spectateur

Une façon d'impliquer davantage encore l'observateur de la publicité est de le **substituer au personnage de l'annonce.** La publicité s'exprime, ainsi, de préférence à la première personne : la lecture du « moi...je... » opère un transfert efficace entre le personnage et le spectateur. Le visuel devra donc être suffisamment « commun » pour que tout un chacun puisse s'y **identifier**, la satisfaction du sujet publicitaire devenant immédiatement la satisfaction propre du spectateur et créant en lui le besoin du même produit ou de la même prestation de service.

Les publicistes, plus spécifiquement, cherchent à exploiter des images illustrant des stéréotypes du bonheur comme :

- Le bien être ;
- La jeunesse, la beauté ;
- Le dynamisme ;
- La liberté ;
- Le rêve, l'évasion ;
- Le luxe, le pouvoir, la puissance...



Il est attrayant de se référer à de pareilles notions qui flattent l'ego... Notons également que les images qui choquent interviennent de plus en plus dans les images qui nous entourent.

Un autre paramètre intervient de nos jours de façon assez présente : le désir d'appartenir à un groupe en adoptant une image reconnaissable et facilement identifiable, il s'agit encore de codification visuelle. Ce besoin de former un groupe rassure et favorise la communication.

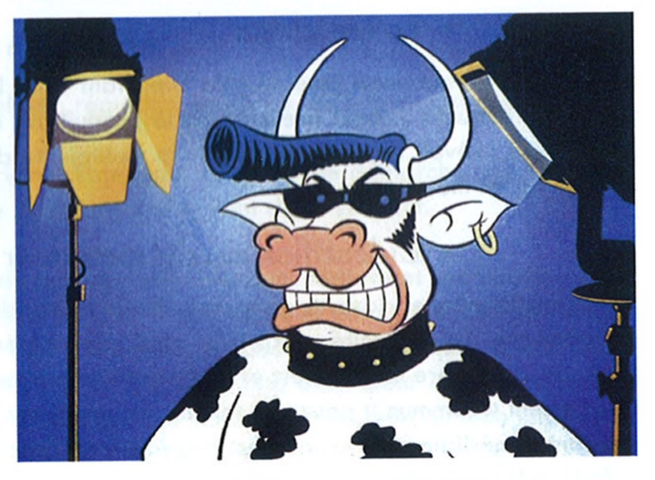
II - Exemples d'analyses

A / Une affiche









La gastronomie s'inscrit tout naturellement dans l'histoire des sociétés : elle possède à la fois une dimension biologique (nous avons besoin de nous nourrir), culturelle (ce que nous mangeons et comment nous le mangeons), et sociale (les repas sont souvent des moments partagés ou réalisés au milieu d'autres personnes). Il est bien loin le temps des banquets rustiques d'antan où l'on ingurgitait des milliers de calories sans remords aucun. Nous sommes entrés, depuis la fin des années 70, dans une ère de grignotage : plus tellement de « grande bouffe » (ou alors à des moments occasionnels), mais un grignotage habituel, un art de consommer.

Cette nouvelle façon de s'alimenter reflète un mode de vie qui a pour aboutissement une déstructuration des repas. Plus de « perte de temps », nos repas sont pris non seulement rapidement mais également avec le souci de ne pas interrompre ses activités en cours. C'est ainsi que de nouveaux produits favorisant ces comportements sont apparus sur le marché.



En France, tout vrai repas se termine par un « bon fromage » et, plus que tout autre produit, il est révélateur de l'évolution et à la fois de la dénaturation des produits au fil du temps. Le fromage cherche donc à s'inclure dans l'évolution du style de vie en restant dans le courant actuel. Il participe activement à la déstructuration des repas avec par exemple : des portions individuelles, prêtes à être consommées, de petits cubes apéritifs...

Une campagne pour le fromage annonçait en 1977 : « il faut toujours garder une petite place pour le fromage » ; une autre en 82 : « le fromage c'est bien meilleur quant on en mange plusieurs » ; dans les années 90, « le fromage, c'est où on veut, quant on veut... »... Une réelle évolution !

Les images que nous présentons ci-dessus nous montrent la transformation progressive de l'image commerciale d'un produit courant : « La vache qui rit ». Au départ : l'univers évoqué est bucolique, naturel, bien adapté à l'image du fromage que nous imaginons tous : le produit figure dans un arrière plan champêtre. L'étape suivante est de présenter « La vache qui rit » dans un contexte plus urbain, pour transmettre une image plus actuelle, plus dynamique.

Cependant, si elle joue sur une image plus « contemporaine », le vocabulaire formel employé reste celui du dessin qui évoque l'enfance, cible première des clients de « La vache qui rit » : les couleurs sont gaies, le style évoque la bande dessinée.

La force de la représentation graphique de cette vache réside en trois points : sa couleur plus qu'inattendue pour une vache (rouge !) et qui pourrait exprimer la violence, s'il n'y avait pas ce second point remarquable : son grand sourire et ses deux grands yeux fendus et malicieux. Ajoutons enfin son expression, qui a volontairement été rendue très humaine, notamment avec ses fameuses boucles d'oreilles en forme d'emballage du produit. Cet aspect humain rassure, et permet de plus une identification immédiate du message graphique.

La représentation de cette vache n'a que peu changé depuis sa création, et le travail graphique des différentes publicités s'opère surtout sur le contexte qui l'environne.

Une seule modification notable a été apportée pour signifier davantage encore la douceur et la bienveillance : du blanc. En effet, vous pouvez remarquer que la langue et le mufle ne sont plus rouges. Le blanc apporte une expression plus accueillante, plus rassurante. Pour cette même raison, les publicistes ont rapidement supprimé l'expression du pelage (notamment sous la tête).

Au fil des années « la vache qui rit » n'a donc pas fondamentalement changé, et c'est ce qui lui apporte l'assurance de sa reconnaissance. Le personnage en lui-même est réellement amical : une vision de ¾, un large sourire, des yeux à l'expression quasiment humaine renforcée par un des symboles de la coquetterie féminine : les boucles d'oreilles.

La seconde image que nous présentons figure un casting dans lequel participaient des bovidés très divers et toujours parfaitement remarquables. De ce casting, « la vache qui rit » sortait naturellement vainqueur... Ceci étant dû à son expression agréable et douce que le consommateur souhaite retrouver dans le goût du produit dont elle est l'ambassadrice... Selon les affiches, « la vache qui rit » apparaît en premier plan ou se contente d'un rappel graphique et coloré sur l'emballage du produit. La marque est désormais tellement connue qu'un simple logotype suffit.



Ce produit diffère en matière de publicité dans le sens ou, traditionnellement, la production fromagère se situe généralement dans un registre de produit du terroir. Ici, sa promotion passe plutôt par le biais de la praticité, il apparaît comme le fromage des tout jeunes gastronomes qui auront plaisir à le partager : ses parts individuelles invitent à le proposer et à lui faire accompagner le quotidien des différentes activités.

B / Une photographie



Nous vous proposons maintenant de porter un regard attentif sur une photographie issue d'un recueil photographique réalisé par Pierre le Gall en 1979. Ce recueil illustre la vie quotidienne au monastère de Saint-Wandrille en Seine Maritime. L'ensemble de l'ouvrage est traité de façon poétique, informative ou humoristique en fonction des thèmes abordés au sein du monastère : simple constat de la vie quotidienne, célébrations, compte rendu architectural...

Cette réalisation surprend, de prime abord, par sa grande sobriété qui illustre parfaitement le calme et la sérénité de la vie monacale. La grande rigueur de cette construction classique se trouve totalement nuancée par la brume qui enveloppe doucement l'intégralité du paysage. Le maître mot de cette réalisation est « équilibre ».

Deux plans coexistent : le 1er plan une étendue avec un chemin et un homme marchand, le 2ème plan une bâtisse dans la brume. L'arrière plan est légèrement désaxé pour concevoir un visuel moins statique.

Le sens de lecture est évident : le parcours se fait de droite à gauche et de bas en haut. La ligne oblique du chemin, seule ligne nettement dessinée, guide l'œil qui s'arrête dans un premier temps sur le personnage unique et contrastant violemment avec le gris moyen de l'ensemble. Le sens de lecture opère donc une légère courbe.



Seul le premier plan est parfaitement net. La brume offre une impression d'ouatée dans l'ensemble du visuel, une vision rythmée cependant par les verticales rigoureuses et symétriques que forment les ouvertures de l'abbaye.

Les lignes de construction, peu nombreuses, se résument en fait par quelques obliques ascendantes rejoignant une « masse » constituée d'horizontales. La dynamique apportée par ces obliques est totalement temporisée par les horizontales de l'arrière plan.

Il y a beaucoup de calme dans cette construction particulièrement rigoureuse, où l'unique fantaisie provient de ce petit personnage semblant un peu perdu dans ce contexte à la fois poétique et hostile (il parait tout petit, mais il attire pourtant le regard, du fait de sa petite taille, mais aussi il est contrasté et plus sombre que le reste de l'image).

La scène est organisée de manière géométrique figurant son intégralité : aucun prolongement hors du cadre, aucune continuité par ailleurs. Rien n'est caché au spectateur.

Ce choix renforce complètement l'extrême sensation d'isolement et de faiblesse à la fois de l'unique vie représentée ici. Ce contexte nous permet de comprendre l'importance d'une force intérieure hors du commun pour non seulement accepter mais adhérer totalement à ce mode de vie où le recueillement devient tellement palpable qu'il intervient jusque dans l'architecture environnante.

Le chemin parfaitement rectiligne figure le chemin de la vie de ce religieux : droit, parfaitement construit et sans distraction visuelle autour, il représente l'Essentiel dans ce qu'il a de plus minimaliste, l'Essence de l'esprit de ce petit personnage avançant sûrement dans sa quête.

C / Deux bandes dessinées

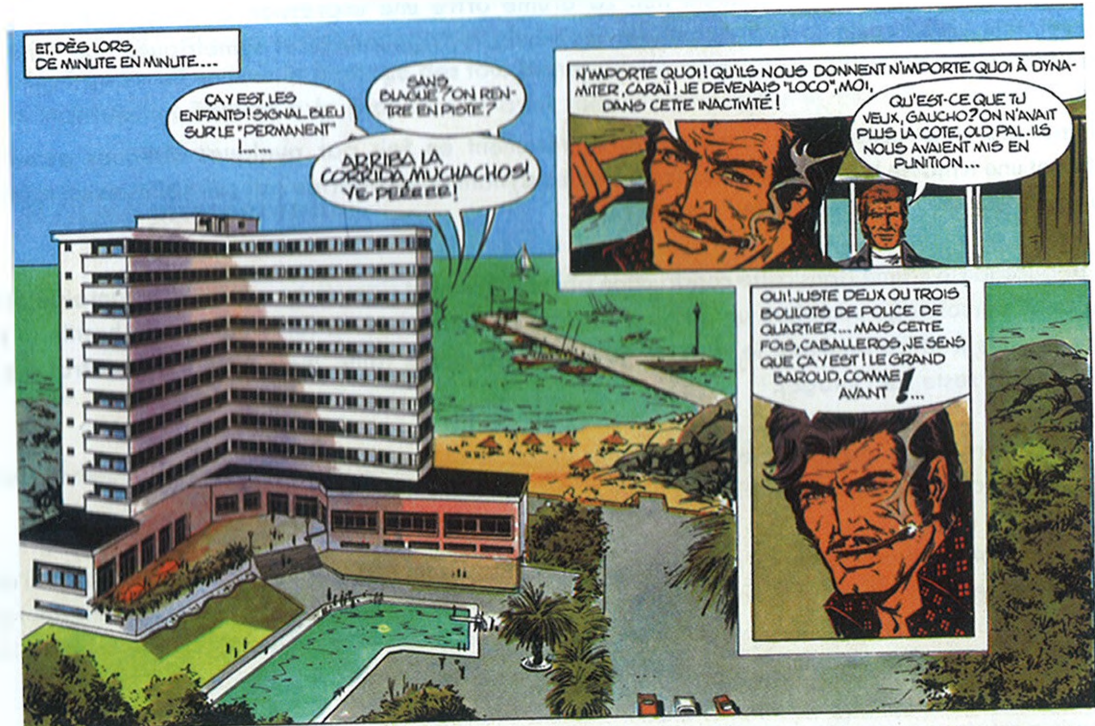
Nous allons, à présent, faire l'étude de la construction de deux bandes dessinées de factures très différentes :

- la première est plutôt destinée à un public adulte : c'est une bande dessinée d'action et d'espionnage : *Bruno Brazil,* « Orage aux Aléoutiennes » de William Vance et Louis Albert. L'action se situe dans les années 70. Par contre, aucun indice réel ne permet d'affirmer avec exactitude sa détermination géographique.

- la seconde planche est tirée du 16ème album des gags de *Boule et Bill* : « Contes à dormir ». Ces albums sont, quant à eux, davantage attribué à un public enfantin.

Hormis le traitement de ces deux histoires sous forme de bande dessinée, ce qui suppose des vignettes visuelles et des bulles de lettrages, il n'y a aucun parallèle à faire entre ces deux réalisations.

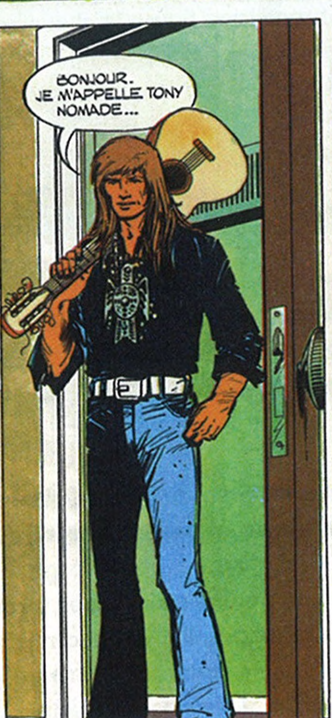



ET, DÈS LORS,
DE MINUTE EN MINUTE...
ÇA Y EST, LES ENFANTS ! SIGNAL BLEU SUR LE "PERMANENT" !...
SANS BLAGUE ? ON RENTRE EN PISTE ?
ARRIBA LA CORRIDA, MUCHACHOS ! YE-PÉÉÉÉR !
N'IMPORTE QUOI ! QU'ILS NOUS DONNENT N'IMPORTE QUOI À DYNAMITER, CARAÏ ! JE DEVENAIS "LOCO", MOI, DANS CETTE INACTIVITÉ !
QU'EST-CE QUE TU VEUX, GAUCHO ? ON N'AVAIT PLUS LA COTE, OLD PAL. ILS NOUS AVAIENT MIS EN PUNITION...
OUI ! JUSTE DEUX OU TROIS BOULOTS DE POLICE DE QUARTIER... MAIS CETTE FOIS, CABALLEROS, JE SENS QUE ÇA Y EST ! LE GRAND BAROUD, COMME AVANT !...


COMME AVANT... AIS SANS BIG BOY... FAUDRA QUE SON REM- AÇANT SOIT "QUELQU'UN," OUR QUE JE M'Y FASSE...


ON EST QUATRE AS, IL SERA LE JOKER ! CHOISI PAR "L" LUI-MÊME ! ATTENDS-TOI À VOIR UNE TERREUR, FILLETTE. RIEN QUE SON NOM, TIENS : "LE NOMADE"... IL ME PLAÎT DÉJÀ, CARAÏ !...


ÇA DOIT ÊTRE LUI, C'EST L'HEURE...
DRRRING...


BONJOUR. JE M'APPELLE TONY NOMADE...








Dans la page tirée de l'album de *Bruno Brazil,* l'impression première que l'on peut avoir c'est une indéniable volonté de présenter l'action, et les personnages de cette action, d'une façon la plus réaliste possible.

Le dessinateur a souhaité retranscrire fidèlement les expressions et les attitudes des acteurs de cette histoire : nous ne rencontrons aucune volonté de caricature. Les personnages laissent transparaître leur tranche âge, leur statut social, ils sont aisément identifiables et reconnaissables.

La ligne est souple mais parfaitement nette et, visuellement, les vignettes se détachent bien les unes des autres, apportant une dynamique légère à l'ensemble de la planche.

Le principe de lecture d'une page de bande dessinée est le même que celui d'une page de livre : de haut en bas et de gauche à droite. C'est ainsi que les vignettes de plus grande taille sont généralement situées en haut à gauche pour attirer l'oeil et mieux le guider ensuite dans son sens de lecture.

La première partie de la planche nous présente une vue extérieure nous permettant de visualiser le contexte dans lequel va se situer la suite de l'action. Le lien entre la vue extérieure et la vue intérieure de cet immeuble se fait tout naturellement par le biais des bulles de texte.

Nous passons donc directement d'un plan d'ensemble : immeuble, piscine, plage, à un plan rapproché, celui d'un des acteurs principaux de la scène.

Nous découvrons ensuite certains autres personnages participant à cette histoire. La page se termine sur une vignette en forme de point d'interrogation qui exprime clairement la grande surprise des personnes lorsque la porte s'ouvre...

La dynamique, ici, est assurée par les changements de cadres et d'angles de vision. Nous passons directement d'un plan d'ensemble à un plan serré puis un gros plan.

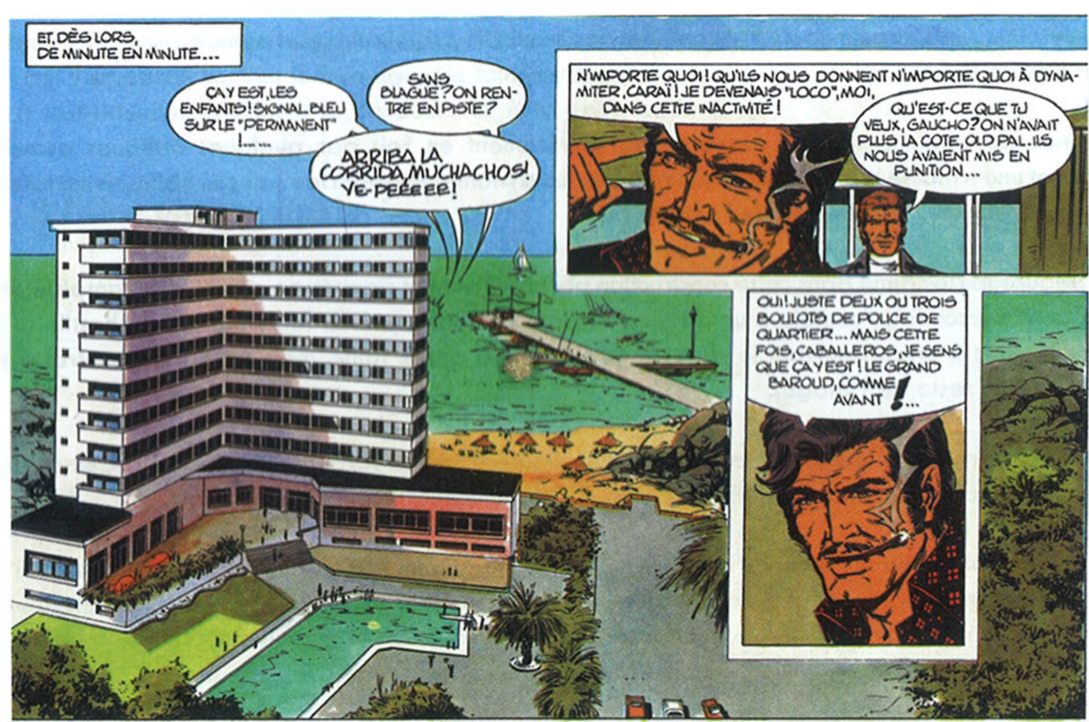
La planche se compose de huit vignettes. Parmi ces huit vignettes, trois assurent un lien avec les autres : la vue élargie qui nous introduit dans le contexte, la vue de dos du personnage blond qui casse le rythme des précédentes vues de face et nous prépare à une autre action, enfin, le visuel incluant les personnages dans un cadre en forme de point d'interrogation.

La forme des vignettes reste traditionnellement rectangulaire dans un sens horizontal ou vertical, même le fameux « point d'interrogation » s'incluse dans un rectangle étroit et vertical.

L'ensemble de l'album, et cette planche en particulier, a été composé d'une façon absolument classique : le traitement de la mise en page est parfaitement traditionnel, pas de hors cadre, pas d'excentricité dans le concept même de la bulle, un traitement graphique précis et volontairement clair.

Ce style d'album reste un intéressant témoignage des années 70.

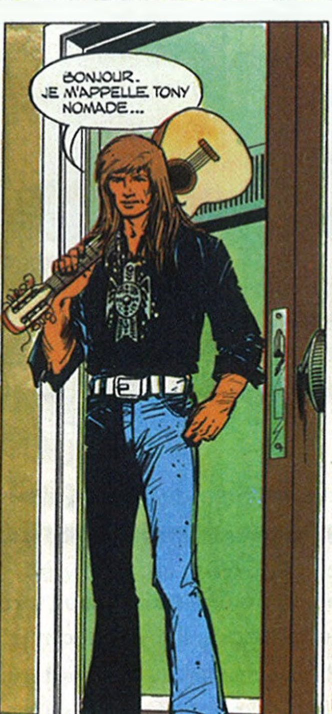



ET, DÈS LORS, DE MINUTE EN MINUTE...
ÇA Y EST, LES ENFANTS ! SIGNAL BLEU SUR LE "PERMANENT" !... ...
SANS BLAGUE ? ON RENTRE EN PISTE ?
ARRIBA LA CORRIDA, MUCHACHOS ! YE-PEÉÉEEE !
N'IMPORTE QUOI ! QU'ILS NOUS DONNENT N'IMPORTE QUOI À DYNAMITER, CARAÏ ! JE DEVENAIS "LOCO", MOI, DANS CETTE INACTIVITÉ !
QU'EST-CE QUE TU VEUX, GAUCHO ? ON N'AVAIT PLUS LA COTE, OLD PAL. ILS NOUS AVAIENT MIS EN PUNITION...
OUI ! JUSTE DEUX OU TROIS BOULOTS DE POLICE DE QUARTIER... MAIS CETTE FOIS, CABALLEROS, JE SENS QUE ÇA Y EST ! LE GRAND BAROUD, COMME AVANT !...


COMME AVANT... MAIS SANS BIG BOY... FAUDRA QUE SON REMPLAÇANT SOIT "QUELQU'UN" POUR QUE JE M'Y FASSE...


ON EST QUATRE AS, IL SERA LE JOKER ! CHOISI PAR "L" LUI-MÊME ! ATTENDS-TOI À VOIR UNE TERREUR, FILLETTE. RIEN QUE SON NOM, TIENS : "LE NOMADE"... IL ME PLAÎT DÉJÀ, CARAÏ !...


ÇA DOIT ÊTRE LUI, C'EST L'HEURE...
DRRRIIINNN...


BONJOUR. JE M'APPELLE TONY NOMADE...








Dans la page tirée de l'album de *Bruno Brazil,* l'impression première que l'on peut avoir c'est une indéniable volonté de présenter l'action, et les personnages de cette action, d'une façon la plus réaliste possible.

Le dessinateur a souhaité retranscrire fidèlement les expressions et les attitudes des acteurs de cette histoire : nous ne rencontrons aucune volonté de caricature. Les personnages laissent transparaître leur tranche âge, leur statut social, ils sont aisément identifiables et reconnaissables.

La ligne est souple mais parfaitement nette et, visuellement, les vignettes se détachent bien les unes des autres, apportant une dynamique légère à l'ensemble de la planche.

Le principe de lecture d'une page de bande dessinée est le même que celui d'une page de livre : de haut en bas et de gauche à droite. C'est ainsi que les vignettes de plus grande taille sont généralement situées en haut à gauche pour attirer l'œil et mieux le guider ensuite dans son sens de lecture.

La première partie de la planche nous présente une vue extérieure nous permettant de visualiser le contexte dans lequel va se situer la suite de l'action. Le lien entre la vue extérieure et la vue intérieure de cet immeuble se fait tout naturellement par le biais des bulles de texte.

Nous passons donc directement d'un plan d'ensemble : immeuble, piscine, plage, à un plan rapproché, celui d'un des acteurs principaux de la scène.

Nous découvrons ensuite certains autres personnages participant à cette histoire. La page se termine sur une vignette en forme de point d'interrogation qui exprime clairement la grande surprise des personnes lorsque la porte s'ouvre...

La dynamique, ici, est assurée par les changements de cadres et d'angles de vision. Nous passons directement d'un plan d'ensemble à un plan serré puis un gros plan.

La planche se compose de huit vignettes. Parmi ces huit vignettes, trois assurent un lien avec les autres : la vue élargie qui nous introduit dans le contexte, la vue de dos du personnage blond qui casse le rythme des précédentes vues de face et nous prépare à une autre action, enfin, le visuel incluant les personnages dans un cadre en forme de point d'interrogation.

La forme des vignettes reste traditionnellement rectangulaire dans un sens horizontal ou vertical, même le fameux « point d'interrogation » s'incluse dans un rectangle étroit et vertical.

L'ensemble de l'album, et cette planche en particulier, a été composé d'une façon absolument classique : le traitement de la mise en page est parfaitement traditionnel, pas de hors cadre, pas d'excentricité dans le concept même de la bulle, un traitement graphique précis et volontairement clair.

Ce style d'album reste un intéressant témoignage des années 70.





La seconde planche est celle de *Boule et Bill*. D'une ligne claire, les planches de Boule et Bill n'expriment pas toujours les contextes de l'action. Elles sont très sobres, tant graphiquement que dans la palette colorée. Les personnages sont traités de façon un peu caricaturale mais leurs attitudes et les expressions de leur visage sont exprimées avec la plus grande recherche, la plus grande rigueur. La volontaire disproportion des têtes permet d'accentuer l'impact de ces jeux d'expressions sur les lecteurs.

L'histoire est particulièrement courte, elle tient exactement en huit vignettes de format et de dimension toutes identiques. Aucun changement notable de cadrage ou d'angle de vision. Malgré cette parfaite symétrie, malgré cet équilibre que rien ne vient perturber, aucun ennui grâce au déroulement rapide de ces actions... plutôt statiques.

Le fait de concevoir l'intégralité de la planche selon ce principe fonctionne particulièrement bien pour des historiettes se résumant à une seule page mais il n'est guère envisageable pour la conception d'un album dans sa totalité.

Le plan utilisé est un plan moyen permettant de voir les personnages à mi-cuisses : pas de plan serré, pas de plan d'ensemble, simplement un plan élargi qui figure sobrement le contexte immédiat de l'action pour deux des huit vignettes.

Les onomatopées ont ici une importance réelle. Pour ce style de bande dessinée, l'onomatopée intervient en effet très largement dans la compréhension du message. Elle se charge de traduire les sons mais aussi les états d'âme des intervenants de l'histoire : colère, joie, exaspération, excitation...

La gamme colorée retenue est, dans les albums Boule et Bill, généralement neutre et rehaussée de tons francs : rouge pur, bleu dur, jaune primaire et souvent complété d'un orangé moyen. Gaie sans être agressive, la palette reste agréable à l'œil et dynamique.

Tout ici semble aller à l'essentiel, le superflu a disparu ; ainsi chaque trait, chaque couleur, chaque partie de texte prend une importance particulière et a une fonction spécifique dans la transmission du message.

Ces albums s'adressent à tous les profils de lecteur et n'ont d'autre prétention que d'offrir un moment de distraction et d'amusement.

D / Deux publicités

Le premier cliché nous présente une image qui étonne : un sous vêtement a priori masculin, un caleçon, est porté par une jeune fille très féminine, qui prend cependant une attitude plutôt masculine et tout à fait déterminée pour nous affirmer qu'elle « lui a tout piqué », même son caleçon...

La place de la femme dans la société a grandement évoluée et nous en voyons ici une évocation. Bon nombre d'a priori tombent ainsi successivement.

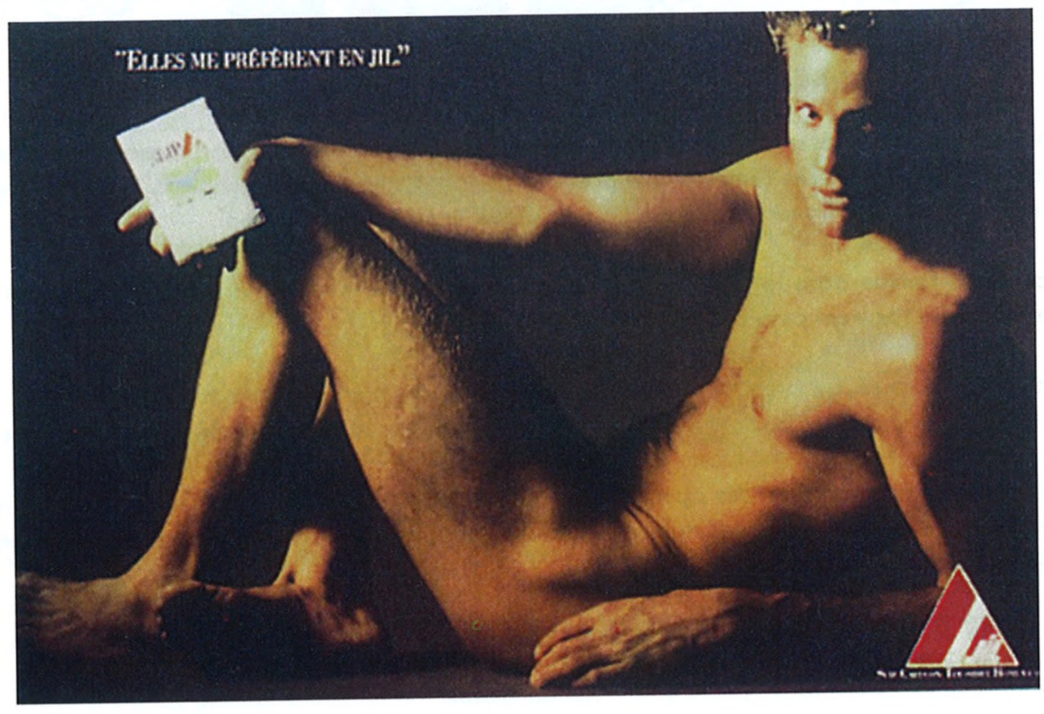
Il n'existe notamment plus d'interdits vestimentaires, et la femme peut se permettre d'emprunter à l'homme ses caleçons, ses chaussettes ou sa chemise... Le personnage est ici photographié en plan américain.

La ligne verticale très forte et très appuyée que constitue le modèle est atténuée par la typographie oblique. Ce tracé de lettre manuel apporte au document un aspect vivant, donne de la dynamique à l'attitude très statique du personnage.

L'éclairage se situe à l'arrière gauche de cette femme, laissant ainsi les ombres propres exprimer les volumes. La lumière cerne les contours du corps.




Je lui ai tout piqué,
même son caleçon.
Kim
Coup de Cœur


"ELLES ME PRÉFÈRENT EN JIL."






Le caleçon en lui-même est mis en valeur par deux paramètres distincts : il est d'une valeur de gris bien moins intense que celle du fond ou même du personnage en lui-même : les valeurs les plus claires « sautent aux yeux » bien avant les autres...

En second lieu nous pouvons noter que seul le sous-vêtement est imprimé, le contexte est, quant à lui, parfaitement uni. Il n'y a ainsi aucune dispersion du centre d'intérêt d'autant que la typographie encadre l'objet de la publicité.

L'harmonie colorée est sobre et douce : essentiellement dans les bleus, la palette froide se trouve temporisée par la chaleur de la carnation de cette femme. L'ensemble s'équilibre en contribuant à apporter au projet un aspect esthétique fort et sans artifice doublé d'une volonté d'inattendu qui dynamise ce visuel.

Le logotype reste discret : situé en bas à droite, le logo prend ici un peu la place d'une signature. Traité de façon à personnaliser la publicité et à davantage impliquer l'observateur, le texte a la forme d'un petit mot glissé là simplement pour laisser un message et ce concept est tout à fait « accrocheur » : nous nous sentons ainsi impliqué personnellement comme ci le modèle s'adressait directement et uniquement à nous.

Tournons-nous vers le second visuel : conçu dans un esprit plus « artistique », il diffère totalement du premier de part l'attitude alanguie du personnage. Le spectateur est immédiatement interpellé par le regard du mannequin qui l'implique véritablement dans le message.

Première surprise : le produit n'est pas directement montré, il ne nous en est présenté que l'emballage...

Seconde surprise : la nudité intégrale de cet homme, nudité dont la qualité fait immédiatement penser à un modèle de peintre ou de sculpteur. En effet, le personnage prend indéniablement la pose : ce qui renforce le sentiment d'être face à un modèle...

La composition de cette publicité est parfaitement équilibrée : deux obliques matérialisées par la jambe et le torse, deux lignes horizontales matérialisées par les bras du personnage. Le cadre serré permet de découvrir l'intégralité du corps en évinçant totalement une quelconque interaction avec le contexte immédiat. Le personnage prend ainsi une importance première : de par sa plastique attrayante, il fait la promotion de ce produit qu'il conseille implicitement et qui ne peut qu'être en accord avec son image.

L'harmonie colorée est monochrome : uniquement dans les bruns, seul le logo rouge tranche dans ce camaïeu.

La lumière a une importance toute particulière dans cette publicité : la source, ponctuelle, permet une accentuation des volumes et apporte un réchauffement des bruns. L'éclairage, ainsi, nous offre une vision d'une grande sensualité.

Le concepteur a évité toute surcharge : le projet est volontairement très épuré pour lui apporter davantage de puissance : pas d'objets, aucun élément autre que l'emballage du produit et une palette colorée parfaitement minimaliste.





Cette publicité est quelque peu provocatrice : de par le regard très direct, de par la sensualité générale qui se dégage de ce projet, de par le peu de texte également, qui stipule : « elles me préfèrent en Jill ». Le mot « elles » est au pluriel, soulignant ainsi l'esprit Don Juan, séducteur et peu être même un peu « collectionneur » du jeune homme.

Assurément, les hommes passant devant cette affiche souhaiteront ressembler à cet homme tellement sûr de lui et de son charme et achèteront le produit.

Il existe cependant quelques points communs entre ces deux visuels : un personnage unique, une approche directe et franche par le biais d'un regard assuré, un logo discrètement placé en bas, à droite, en guise de signature.

Ils divergent par contre par rapport à : leur palette colorée (froide pour l'un, chaude pour l'autre) ; la présentation du produit (en lui-même pour l'un, simple évocation pour l'autre) ; l'attitude des modèles (assurée pour l'un, allongée et lascive pour l'autre) ; leur tenue (« habillé » pour l'un, totalement dénudé pour l'autre) ; le typographie employée (manuelle pour l'un, mécanique pour l'autre) ; la présence d'une signature dans le premier cas, pas dans le second.

Dans tous les cas, les modèles retenus pour ces publicités l'ont été sur d'uniques critères d'intérêt esthétique : l'acheteur potentiel doit ressentir le besoin de s'identifier à ces personnes belles, jeunes et athlétiques.





Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (Un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).





Réalisation et rédaction

Vous venez de terminer l'étude de votre cours, il vous reste maintenant à réaliser les devoirs ou travaux qui permettront à votre professeur de vérifier si vous en avez bien assimilé le contenu.

Dès qu'un devoir ou un travail est achevé, adressez-le immédiatement à la correction, accompagné de la feuille d'en-tête et du sujet. Assemblez bien vos documents ensemble et envoyez-les à l'école (Ils vous seront retournés intacts... ne vous inquiétez pas !).

Après correction de votre travail, celui-ci vous sera retourné avec :

- une note sur 20 ;
- une appréciation du professeur, des commentaires, des annotations, des conseils... (Cf. votre « Guide d'accueil et de travail »).

Si vous êtes embarrassé par une question ou un exercice dans un devoir, ou si vous ne comprenez pas la leçon à étudier, adressez au Service Pédagogique l'imprimé « Questions au professeur » sur lequel vous aurez expliqué aussi clairement que possible ce qui vous pose problème. Cet imprimé sera transmis au professeur compétent qui vous adressera **une réponse personnelle**. Passez à un autre devoir ou à un autre cours.

Vous trouverez plusieurs sortes de devoirs selon les cours : QCM, questions, cas concrets, travail pratique... Quelles que soient les questions, la nature du devoir ou des travaux demandés, vous devez rendre votre travail de la manière la plus claire possible pour vos professeurs.

Important

Nous vous invitons à ne pas envoyer en correction plus de 1 ou 2 devoirs à la fois par fascicule, afin que vous puissiez bénéficier des corrections et conseils de vos professeurs. De plus, les devoirs effectués de manière groupée sont souvent moins travaillés, alors prenez le temps nécessaire à leur réalisation.

Bon travail !

L'équipe pédagogique



Questions au professeur - 506LF01CQP

ESSE-L0140QP

Sémiologie de l'image

CADRE À COMPLÉTER

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal ....

Ville ....

Pays ....

N° D'ÉLÈVE :

Envoyez cet imprimé au Service pédagogique :

1 - Complétez bien lisiblement les différents champs ci-dessus.

2 - En posant votre question, soyez aussi précis que possible (Numérotez vos questions si il y en a plusieurs).

3 - Indiquez le numéro du devoir et le numéro de l'exercice auxquels se rapporte votre question. S'il s'agit d'une question plus générale, indiquez la ou les pages concernées du fascicule.

VOTRE QUESTION

Voir au verso la réponse de votre professeur »»»

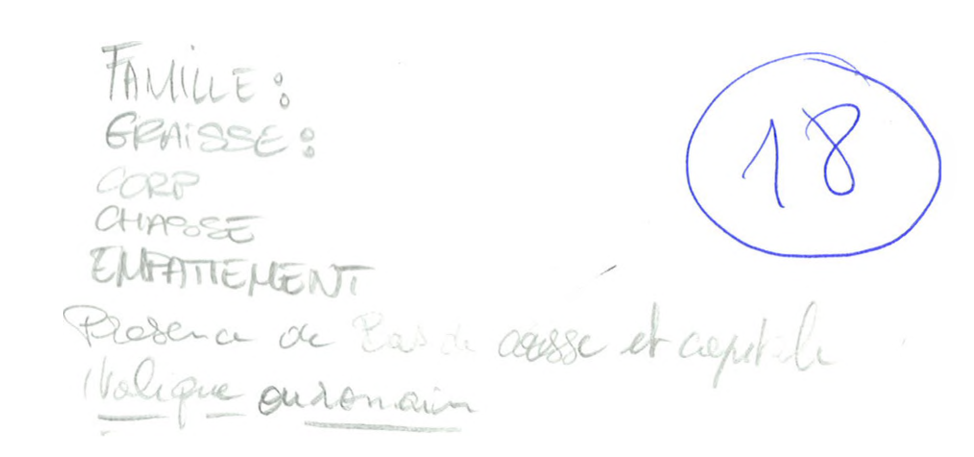






La chaîne graphique

TEXTE QUESTIONNAIRE
GRILLE LETTRAGE



Lignes et formations
l'école des métiers créatifs

200LF02C

La chaîne graphique

Auteur :
Géraldine Lepoivre



Mode d'emploi du cours

Ce cours se présente comme une **succession de leçons,** divisées en différentes parties (plan détaillé en début de cours).

Suivez le déroulement des leçons, dans l'ordre. Ces leçons se suivent selon une progression logique, par étapes (même si rien ne vous empêche de feuilleter selon votre curiosité comme bon vous semble).

Étudiez-les, c'est-à-dire appropriez-vous les notions essentielles. Chacun sa méthode, **quelques procédés cependant sont relativement sûrs** : prenez des notes, annotez vous-même le cours, faites-vous des fiches pour synthétiser ou regrouper par thèmes ou notions des éléments importants à retenir, et surtout, faites les **exercices autocorrectifs** (dont les corrigés se trouvent en fin de fascicules) et les activités qui vous sont proposées, qui vous permettront de vous auto-évaluer, de vérifier vos acquis, avant celle de vos professeurs... surtout si vous les faites honnêtement !

> Cf. « Conseils méthodologiques » dans votre *Guide de travail et d'accueil.*

Comment fonctionne le cours ?

Pour vous faciliter l'apprentissage, et aller rapidement à l'essentiel, un **fil conducteur en caractère gras** vous permet deux lectures successives complémentaires. Avant la lecture complète d'une leçon, de ses parties, nous vous encourageons à procéder à une **lecture de découverte** en vous concentrant sur ce qui est imprimé en gras. Sorte de résumé un peu « télégraphique » des idées et des données majeures, qui vous permettra, en seconde lecture, de mieux situer les différents éléments abordés, de mieux les relier entre eux, et de tout simplement comprendre et assimiler plus rapidement !

De petites icônes vous signalent des éléments caractéristiques, qui se détachent du cours en lui-même, pour mieux vous repérer :



Signale les remarques importantes, les points essentiels.



Signale les exemples, les modèles, etc.



Signale une idée, une suggestion, pour aller plus loin...



Signale un exercice ou un travail autocorrectif... à vous de jouer !



Sommaire



La chaîne graphique est **l'ensemble des étapes de production d'un document imprimé.** Elle comprend plusieurs étapes : la préparation, la conception et la fabrication.

La **préparation** est assurée par les éditeurs* lorsqu'il s'agit de livres ou de magazines. Lorsqu'il s'agit d'affiches, de brochures, d'identités visuelles*, cela dépend de l'organisation interne de l'entreprise. Cette tâche est alors généralement attribuée au responsable de la communication.

La **conception** est le travail d'un créateur unique ou d'une équipe dirigée par un directeur artistique* (DA). Sous sa direction graphistes*, maquettistes*, photographes* et/ou illustrateurs* sont amenés à créer la maquette, l'affiche, la brochure, le logo*... Selon les cas, l'équipe est plus ou moins grande (elle peut même être constituée d'une seule personne, qui fait alors office de DA et d'exécutant : elle fixe les orientations du projet et participe à sa mise en forme).

La **fabrication** concerne l'impression. Il s'agit donc du travail de l'imprimeur, mais là encore, d'autres corps de métiers sont amenés à intervenir, comme le photograveur* par exemple. Au sein des grandes entreprises, un responsable de fabrication dirige alors toutes les étapes de la presse* (presse = impression) mais dans les entreprises plus réduites l'éditeur, le DA, le graphiste ou le maquettiste sont souvent amenés à superviser la fabrication.

La chaîne graphique est donc un **ensemble complexe de différentes étapes où de nombreux corps de métiers sont amenés à travailler, créer, communiquer ensemble.**

Quel que soit votre degré d'intervention dans un projet (graphiste, maquettiste, illustrateur ou auteur), la connaissance et la maîtrise de l'ensemble de la chaîne graphique est un atout indispensable, permettant de s'adapter à de nombreuses situations. C'est pourquoi ce cours détaillera de façon précise et synthétique, dans une première partie, l'ensemble de ces étapes. Une seconde leçon viendra ensuite préciser certains aspects historiques ou techniques de la chaîne graphique, en illustrant aussi souvent que possible les notions abordées par des exemples et des illustrations.

Notez enfin que ce cours présente une vue d'ensemble relativement complète de la chaîne graphique, qu'il ne s'agit pas de chercher à retenir par cœur. Vous pourrez, tout au long de votre formation, revenir vers ce fascicule de cours afin d'approfondir tel ou tel point spécifique.

Remarque : tous les mots suivis d'une astérisque sont définis dans un glossaire situé en fin de fascicule.*





I - La préparation

Pour commencer, et afin de simplifier au maximum notre propos, nous allons partir d'un exemple assez général. Nous ferons par la suite, état de quelques spécificités selon les différents projets.

Prenons donc comme modèle la préparation d'un ouvrage tel qu'un livre ou un magazine, composé de textes et d'images, car c'est surtout au sein de l'édition que la chaîne graphique est présente et davantage respectée. Pour d'autres ouvrages (brochures, logos, affiches...), toutes les étapes ne sont pas forcément présentes et utiles.

Comme nous l'avons précédemment exposé dans l'introduction, la préparation est généralement assurée par l'éditeur*. Cela peut également être le travail de l'assistant éditorial* ou du secrétaire éditorial*.

A / La préparation du texte

Le premier travail de l'éditeur consiste à récupérer les textes saisis des auteurs ou des rédacteurs et à les imprimer.

Ensuite, il doit les corriger :
- fautes d'orthographe ;
- erreurs grammaticales ;
- coquilles* (fautes de frappe) ;
- erreurs typographiques.

Tout cela, en intervenant directement sur le texte saisi dans un logiciel de traitement de texte, Microsoft Word® par exemple.

Ensuite, il **épure le texte.** Cela signifie qu'il supprime tous les enrichissements de texte que le rédacteur a pu saisir :
- les mots entièrement écrits en capitales* et les réécrire en bas de casse* ;
- les exposants* ;
- les italiques* ;
- les différentes polices*, corps*, graisse*, etc. ;
- ...

Puis, afin de hiérarchiser le texte, l'éditeur imprime la version corrigée et la **balise**. En regard avec la première impression du texte, l'éditeur surligne de différentes couleurs les différents styles des paragraphes : les titres, les sous-titres, les encadrés, les chapeaux*, les accroches*, le texte courant, les légendes, les italiques, etc.

B / La préparation des visuels

Le second travail de l'éditeur consiste à **réunir les différents éléments visuels** : images, photos, gravures, illustrations...





Le temps des abbés commendataires
Du XIVème au XVIIème siècle

Les graves événements politiques et religieux traversés par la société des XIVème et XVème siècles avaient modifié considérablement les rapports entre le monde religieux et l'État. La reconnaissance de la société civile comme partie intégrante de l'Église aboutit à préciser les limites respectives des puovoirs pontifical et temporel, et instaura le régime de la commende. *La Pragmatique Sanction de Bourges (1438)* rétablit les élections aux bénéfices, avec une certaine souplesse. Le mouvement qu'on a appelé gallican a trouvé son achèvement au concordat de Bologne signé en 1516 entre **Francois Ier et Léon X** : à compter de cette date, le roi nomma les titulaires de la plupart des évêchés et des abbayes. Il s'assurait ainsi de moyens finnaciers pour récompenser ses proches, en les assurant de revenus importants : à Royaumont ils se montaient à la fin du XVIIème siècle à 12 000 livres. L'ordre cistercien, fondé sur la solitude, la rigueur et la prière ne pouvait guère s'adapter à cette intrusion brutale du monde extérieur. *Le concile de Trente* avait incité les moines à observer leur règle. Dès le début du XVIIème siècle, un certain nombre de réformes furent lancées par les monastères eux-mêmes. C'est ainsi que Jean de la Barrière fonda la congrégation des Feuillants.

Texte reçu par l'éditeur.

I. Le temps des abbés commendataires
a. Du xive au xviie siècle
Les graves événements politiques et religieux traversés par la société des xive et xve siècles avaient modifié considérablement les rapports entre le monde religieux et l'État. La reconnaissance de la société civile comme partie intégrante de l'Église aboutit à préciser les limites respectives des pouvoirs pontifical et temporel, et instaura le régime de la commende. La Pragmatique Sanction de Bourges (1438) rétablit les élections aux bénéfices, avec une certaine souplesse. Le mouvement qu'on a appelé gallican a trouvé son achèvement au concordat de Bologne signé en 1516 entre François Ier et Léon X : à compter de cette date, le roi nomma les titulaires de la plupart des évêchés et des abbayes. Il s'assurait ainsi de moyens financiers pour récompenser ses proches, en les assurant de revenus importants : à Royaumont ils se montaient à la fin du xviie siècle à 12 000 livres. L'ordre cistercien, fondé sur la solitude, la rigueur et la prière ne pouvait guère s'adapter à cette intrusion brutale du monde extérieur. Le concile de Trente avait incité les moines à observer leur règle. Dès le début du xviie siècle, un certain nombre de réformes furent lancées par les monastères eux-mêmes. C'est ainsi que Jean de la Barrière fonda la congrégation des Feuillants.

Texte épuré, corrigé et enrichi par l'éditeur.

I. Le temps des abbés commendataires — titre
a. Du xive au xviie siècle — sous-titre
Les graves événements politiques et religieux traversés par la société des xive et xve siècles avaient modifié considérablement les rapports entre le monde religieux et l'État. La reconnaissance de la société civile comme partie intégrante de l'Église aboutit à préciser les limites respectives des pouvoirs pontifical et temporel, et instaura le régime de la commende. La Pragmatique Sanction de Bourges (1438) rétablit les élections aux bénéfices, avec une certaine souplesse. Le mouvement qu'on a appelé gallican a trouvé son achèvement au concordat de Bologne signé en 1516 entre François Ier et Léon X : à compter de cette date, le roi nomma les titulaires de la plupart des évêchés et des abbayes. Il s'assurait ainsi de moyens financiers pour récompenser ses proches, en les assurant de revenus importants : à Royaumont ils se montaient à la fin du xviie siècle à 12 000 livres. L'ordre cistercien, fondé sur la solitude, la rigueur et la prière ne pouvait guère s'adapter à cette intrusion brutale du monde extérieur. Le concile de Trente avait incité les moines à observer leur règle. Dès le début du xviie siècle, un certain nombre de réformes furent lancées par les monastères eux-mêmes. C'est ainsi que Jean de la Barrière fonda la congrégation des Feuillants.

Annotations manuscrites en marge : titre ; sous-titre ; = p. capitale ; = p. capitale. ; italique ; gras ; = p. cap. ; italique ; = p. cap.

Texte balisé par l'éditeur, destiné au graphiste et/ou au maquettiste.



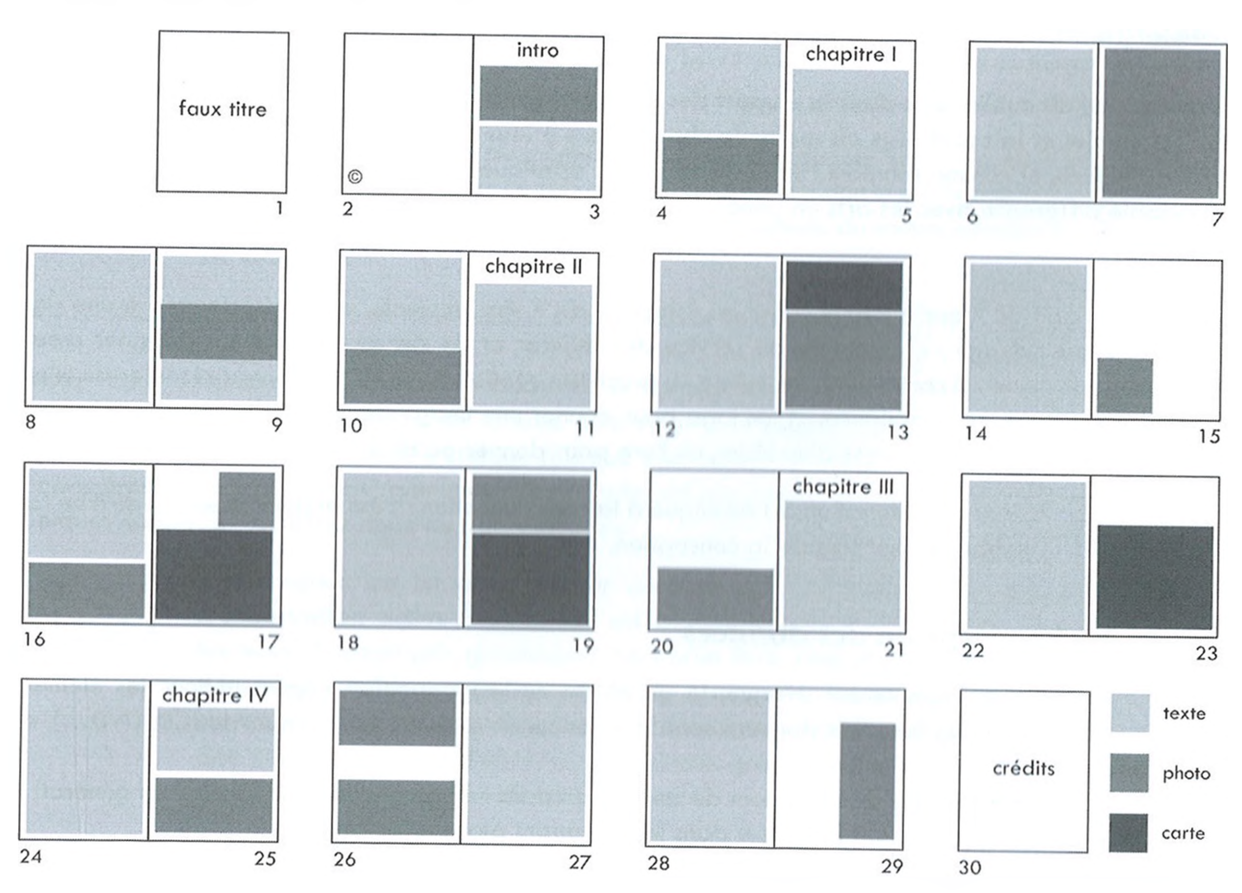



Chaque livre a sa propre source d'images. Par exemple, un ouvrage présentant une exposition de peinture flamande aura comme principale source des reproductions provenant de musées ou de collections privées. Les visuels d'un livre pour enfants auront été fournis par l'illustrateur. Une revue scientifique pourra tirer ses images d'Internet, des laboratoires de recherches, des archives. Un livre ayant pour thème les paysages méditerranéens présentera des visuels fournis par des photographes, etc.

Par conséquent, l'éditeur, parfois aidé d'un **iconographe***, doit s'assurer des droits d'auteur et de la bonne résolution* des images.

C / La préparation du chemin de fer*

Il prépare ensuite le chemin de fer* : **une vue d'ensemble du livre à échelle réduite.** Le chemin de fer permet de prévoir le nombre de pages pour tel chapitre ou tel dossier, l'encombrement disponible pour le texte, les images, le nombre de doubles pages d'ouverture, etc. Le chemin de fer est un élément très utile et indispensable de la chaîne graphique. Il est le lien entre les différents intervenants : éditeur, DA, maquettiste, photograveur, imprimeur.



Exemple d'un chemin de fer d'un livre de 30 pages.



D / Le « brief »

L'issue de la préparation est une réunion, dite « brief », entre l'éditeur et le graphiste. Suivant les cas, le terme générique de « graphiste » peut regrouper plusieurs corps de métiers : DA, chef de studio*, graphiste ou maquettiste. Lors de cette réunion, l'éditeur fournit au graphiste ou au maquettiste **tous les éléments utiles à la conception du livre** : texte, images, chemin de fer et exprime alors le **ton général** qu'il souhaite donner au livre. Cette réunion fait alors place à la conception du livre.

II - La conception

Suivant chaque individu, les méthodes de travail diffèrent légèrement. Mais voici une méthodologie générique, globalement commune à tous les cas, qu'il est important de respecter afin de fournir un travail complet et abouti dans les meilleures conditions possibles : afin de vous satisfaire en premier lieu, mais également, et surtout, de satisfaire le commanditaire qui reste votre employeur quel que soit votre statut salarial (free-lance*, salarié, intérimaire...).

Il ne faut jamais oublier que dans la plupart des cas, les créatifs doivent **répondre à un « brief »**, plus ou moins complet et **laissant plus ou moins le champ libre à leur créativité.** Le graphisme, comme tous les arts appliqués, et comme son nom l'indique, est un art appliqué à quelque chose. C'est ce qui en fait la principale différence avec les arts en général comme le théâtre, la musique, les arts plastiques, la danse, etc.

En effet, il s'agit de créer quelque chose au « service de ». Par exemple, un architecte créera une gare au service des voyageurs, un musée au service des œuvres et de ses spectateurs. Un designer créera une voiture destinée au conducteur. De même, le graphiste réalisera une affiche pour présenter au mieux un film (son histoire, son ambiance...), un logo pour donner une image de marque à une entreprise, une publicité pour vendre les mérites d'un objet, un livre pour donner accès à la littérature aux lecteurs, etc.



Le graphisme est un art appliqué à la communication : c'est un point essentiel qu'il ne faut jamais oublier lors de la conception.

A / La réception des données

Lors du « brief » précédemment évoqué, le graphiste ou le maquettiste reçoivent donc les éléments utiles à la conception du livre. Les données sont fournies sur un support de sauvegarde (CD, DVD...), qui comprend :

- un ou plusieurs fichiers de traitement de texte (saisi dans le logiciel Microsoft Word® en général) ;
- un dossier « icono » ou « imports » dans lequel seront placées les images.

Si une maquette est préexistante (pour les collections ou les magazines par exemple), un gabarit* lui sera alors fourni. Ce gabarit* se présentera sous la forme d'un fichier Xpress® ou InDesign® (cf. la partie sur la PAO*). De plus, un dossier renfermant les polices* utilisées devra également être présent (cf. la partie sur la typographie).



Parallèlement aux fichiers numériques, des **tirages papiers** seront également fournis :
- l'ensemble du texte balisé ;
- des impressions basses définitions* ;
- le chemin de fer.

Suivant les cas : il existe quelques variantes. Lorsque le texte est simple, sans trop de styles différents, une sortie témoin balisée n'est alors pas nécessaire. Le graphiste devra alors repérer lui-même les titres, sous-titres, texte courant, etc. De même, si sur le chemin de fer les images sont déjà placées, les sorties témoins ne seront pas utiles. Parfois, le choix des images revient au graphiste. Par conséquent, l'éditeur, si il le juge nécessaire, lui fournira alors des impressions témoins qui faciliteront son travail.

B / L'analyse des données

Une fois ces données obtenues, le graphiste ou le maquettiste doivent les analyser, c'est-à-dire vérifier que tous les fichiers sont fonctionnels, et qu'il ne manque aucune information.

À ce stade de la conception, tout reste à faire. Le premier travail ne consiste surtout pas à se mettre directement devant l'ordinateur et débuter, sans réflexion, la création d'une maquette de livre. L'ordinateur ne trouvera pas les idées tout seul !



L'ordinateur est un outil au même titre que la plume pour l'écrivain ou le piano pour le compositeur ! Commencer un travail sans aucune réflexion ni méthodologie est le meilleur moyen de ne pas répondre correctement aux souhaits du commanditaire et de manquer de créativité.

Il est toujours recommandé de **se documenter et d'observer ce qui a déjà été fait.**

Passez régulièrement du temps dans les librairies et les bibliothèques, afin de consulter des ouvrages, est indispensable. Cela doit devenir un réflexe. Il ne s'agit pas obligatoirement d'y consacrer un temps régulier, mais plutôt d'être attentif, à chaque fois que vous faites du shopping, que vous visitez un musée qui possède sa propre librairie, que vous allez acheter un roman ou un album de musique, arrêtez-vous quelques minutes et feuilletez deux ou trois ouvrages.



L'observation est un atout majeur dans ce métier. Mais attention, nous parlons ici d'**observation active** ! Observer est alors synonyme de **critiquer** : les bons comme les mauvais parti-pris graphiques. Lorsqu'un livre vous semble réussi, vous devez vous demander quelles en sont les raisons : la composition de la mise en page, le choix des couleurs, du format, de la typographie, du papier, etc. De même qu'un ouvrage « raté » doit être analysé afin d'observer ses erreurs graphiques et d'en tenir compte en ne les répétant pas lors de vos futures créations.

Comme évoqué précédemment, nous parlons ici plus particulièrement du livre car il est caractéristique de la chaîne graphique. Mais tous ces conseils sont à appliquer à tout type d'ouvrage. Vous devez donc également observer les logos*, les publicités, les affiches, la signalétique, les illustrations, les BD...

Internet est un grand atout pour la recherche et la documentation, pour ceux qui le peuvent, utilisez-le au maximum. Le graphisme est partout autour de vous : les albums de musique, le design d'un Tee-Shirt, le générique d'une émission télévisée, la signalétique d'une salle de concert, les cart'com présentées



dans les restaurants, un programme de festival, un encart publicitaire dans un magazine, une affiche de cinéma, une carte de visite, le packaging d'un shampoing, votre BD préférée ...

Bref, si vous êtes attentifs, vous pouvez vous construire une « **culture graphique** » au quotidien. N'hésitez pas dans ce sens à conserver les brochures, affiches, cart'com, programmes, images ou mises en pages qui ont retenu votre attention.

Le but de se construire une culture graphique n'est pas d'imiter mais davantage de s'inspirer et surtout de s'entraîner à une « gymnastique » de création, de composition. En revanche, sachez qu'il est aussi parfois nécessaire de « tout oublier », de repartir à zéro, sans référence et sans *a priori*, pour éviter le plagiat.

C / PAO* : Publication Assistée par Ordinateur

En fonction du type de commande, plusieurs situations sont possibles.

Une maison d'édition fera par exemple appel à un graphiste pour concevoir le **principe de la maquette.** Celui-ci imaginera également la couverture puis quelques « belles double-pages ». Il préparera alors le gabarit du livre qui permettra au maquettiste d'exécuter la mise en page de l'ensemble du livre. Selon les maisons d'édition, les graphistes et maquettistes peuvent être soit employés au sein de l'entreprise, ou « free-lance » (= indépendants*). Il est également possible que les maisons d'édition contactent des agences de communication qui possèdent toutes les compétences nécessaires au sein de leur entreprise : DA, graphiste, maquettiste, infographiste*, photographe, illustrateur...

Lorsqu'il s'agit de réalisations différentes de celle du livre, chaque cas est unique. Pour une affiche, un graphiste polyvalent pourra suffire, c'est-à-dire qu'il concevra à la fois la composition de l'affiche, mais également les illustrations, pictogrammes, ou photos éventuelles. Pour une publicité, une équipe plus complète sera nécessaire : les agences de publicité possèdent généralement en interne un studio graphique composé de DA, photographes, illustrateurs, graphistes, infographistes, scénographes, et en cas contraire elles font appel à une agence de communication. Tout dépend toujours de l'envergure du projet. Si la mairie d'une ville de 5 000 habitants souhaite moderniser son identité visuelle, un seul graphiste pourra s'en charger, mais l'identité visuelle d'une ville de plusieurs centaines de milliers de personnes nécessitera une équipe complète pluridisciplinaire et nombreuse.

Mais revenons à notre maquette de livre à réaliser.

Une fois les données fournies vérifiées, le graphiste doit reprendre ses notes prises durant le « brief » et commencer une série de **croquis de mise en page** que lui inspirent ses notes, ou tout simplement de noter des idées : choix du format, des polices, des couleurs, nombre de colonnes, possiblité de créer des pictogrammes*, etc.

Chaque idée jetée sur le papier doit être approfondie : il ne suffit pas de penser à une mise en page quelconque et de s'en contenter. Il existe toujours une infinité de solutions, à vous d'en explorer certaines. **Une idée ou une proposition doit être réfléchie et justifiée, jamais aléatoire** : vous devrez pouvoir défendre votre parti-pris graphique.





Si votre proposition est trop aléatoire, vous n'aurez pas d'argument à présenter...

Une fois ses quelques idées notées, le graphiste peut alors commencer le travail de PAO : Publication Assistée par Ordinateur. À sa disposition, différents logiciels lui permettront de concrétiser ses idées (cf. la partie sur les logiciels).

De façon générale, pour n'importe quel projet, on vous demandera souvent de **fournir plusieurs propositions** (trois sont souvent appréciées). Le but de ces propositions est d'**explorer plusieurs parti-pris répondant tous aux souhaits du commanditaire** mais dans des directions affirmées et différentes. Du ton général souhaité par un éditeur peut découler plusieurs résultats graphiques et c'est au graphiste, au maquettiste, au dessinateur..., de faire preuve de créativité et de réactivité afin de « séduire » le commanditaire. Pour ces trois propositions, au niveau d'une mise en page de livre, une ou deux double-pages suffisent pour chacune d'elles.

Suite à une, voire deux réunions avec l'éditeur, une proposition sera retenue. Le graphiste devra alors finaliser au maximum le gabarit.

D / La finalisation

Une fois le principe de maquette défini, le graphiste transmet alors au maquettiste (il s'agit parfois de la même personne) tous les éléments utiles pour monter le livre :

- sur CD-R (ou DVD-R) : le gabarit, les polices, les images, les textes ;
- sur papier : une sortie témoin des quelques double-pages montées, le texte balisé et le chemin de fer.

Ensuite le maquettiste « **déroule** » le livre* : il place grosso modo tous les textes et les images. À ce stade de la réalisation, il peut alors s'assurer qu'il a bien toutes les données nécessaires. S'il manque du texte, des images, s'il manque de la place, etc., il s'adresse alors à l'éditeur qui trouve une solution. Une fois ces premières modifications intégrées, le maquettiste finalise et cale tous les détails du livre : fond perdu*, couleurs, emplacement du texte, légendes...

Cette étape terminée, il transmet le fichier à l'éditeur qui l'imprimera et annotera des **corrections** diverses. La sortie corrigée sera de nouveau transmise au maquettiste afin qu'il intègre les corrections. Ce travail terminé, il renvoie un CD ou un DVD comprenant **tous les éléments nécessaires à l'impression :**

- les différents fichiers de la maquette ;
- les images ;
- les polices.

Le travail de la conception est alors terminé et laisse ainsi place à la fabrication.



Pour les affiches, logos*, brochures, etc. la même méthodologie s'applique : les idées principales, les croquis, les recherches, la réalisation de plusieurs propositions, celle retenue à finaliser au maximum, un ou plusieurs aller-retours pour corrections. Puis fournir un support numérique sur lequel figure tous les éléments nécessaires à la fabrication ainsi qu'une sortie papier témoin de tous les documents destinés à l'impression.



Nota bene : Quelle est la nuance entre le travail du graphiste et celui du maquettiste ? Le graphiste conçoit le principe de maquette du livre. Le maquettiste « monte » le livre, il exécute la maquette selon la charte graphique créée par le graphiste. Il s'agit parfois de la même personne qui réalise ces deux étapes. À noter que d'une charte graphique découle souvent plusieurs livres, catalogues, journaux, magazines.

III - La fabrication

Les progrès techniques d'impression ont considérablement évolué ces dernières décennies. Aujourd'hui, **trois principales étapes résument la fabrication :** la prépresse*, la presse*, la postpresse*.

Autrefois, nous le verrons ultérieurement dans les chapitres suivants, les pionniers de la typographie étaient polyvalents : à la fois graveurs, metteurs en pages, imprimeurs, éditeurs, libraires...

Mais la complexité de la chaîne graphique s'est accrue et les machines utilisées nécessitent des **professionnels hautement spécialisés :** les compétences d'un imprimeur ne sont pas celles d'un graphiste, celles d'un éditeur ne sont pas celles d'un photograveur*, même si leurs rôles sont étroitement complémentaires.

A / La pré-presse*

Le terme de « prépresse » désigne l'ensemble des étapes de réalisation assurées par les **ateliers de photogravure* ou d'imprimerie** avant la mise sous presse.

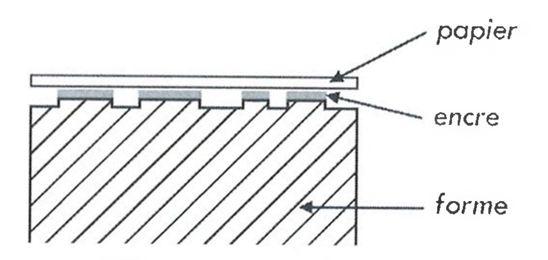
C'est la phase intermédiaire entre la conception du livre et sa fabrication effective : celle où les éléments constitutifs (textes, iconographie et maquettes) donnent lieu à l'élaboration des « **formes imprimantes** » qui serviront à la reproduction de l'ouvrage en un grand nombre d'exemplaires.

Sous la responsabilité du chef de fabrication, la photogravure et l'imposition* sont des étapes cruciales, car on y réalise les dernières épreuves* de contrôle.

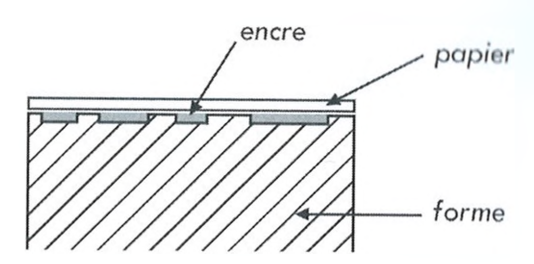
Réalisée aujourd'hui avec des outils électroniques, la fabrication est encore marquée par l'époque du travail manuel. Pour des raisons de coût et de fiabilité, les imprimeurs proposent aujourd'hui de plus en plus de solutions entièrement informatisées telles que le CtP* (*Computer to Plate* : de l'ordinateur à la plaque), qui augmentent considérablement les capacités de production.

• La photogravure

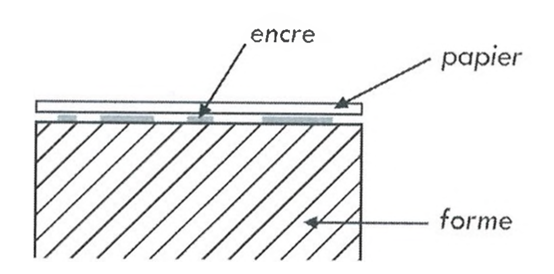
La plupart des procédés de photogravure datent du XIXe siècle et mêlent les principes optico-chimiques hérités de la photographie et des technologies traditionnelles des formes imprimantes : **en relief (typographie), en creux (héliogravure*) ou à plat (lithographie).**



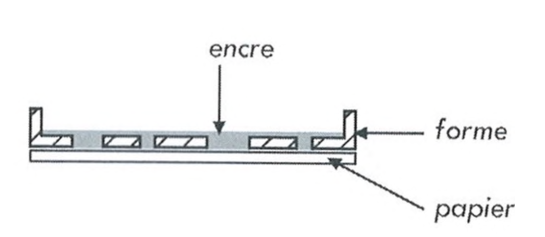
Procédé d'impression en relief (typographie).



Procédé d'impression en creux (héliographie).



Procédé d'impression sans creux ni relief (lithographie et offset).



Procédé d'impression par ajoures (sérigraphie).

Les quatre procédés d'impressions les plus répandus.

Le paramètre principal à prendre en compte lors de la photogravure est donc le **procédé d'impression** choisi pour l'ouvrage : l'offset*, dérivé de la lithographie, nécessite, par exemple, la production de films* transparents positifs, dits « films », fabriqués à partir des éléments fournis par l'éditeur et le graphiste, tandis que les techniques en relief héritées de la typographie utilisent des films négatifs.

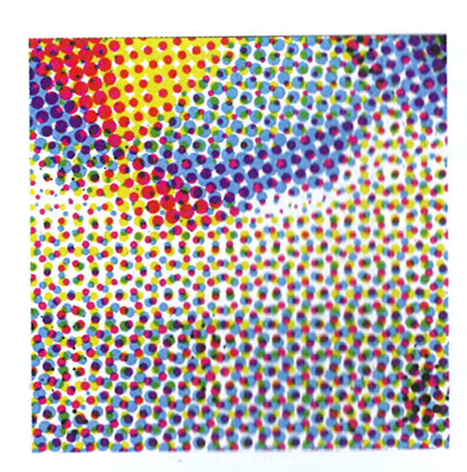
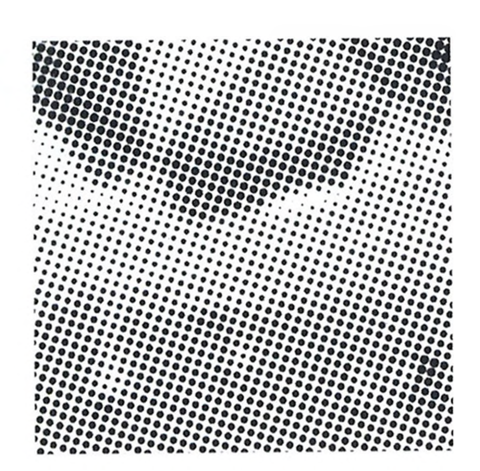
Le second problème est celui posé par **la nature des documents à reproduire** : selon qu'ils soient en noir et blanc ou en couleurs, en à-plats* ou en valeurs*, ils nécessiteront un travail de photogravure plus ou moins complexe, faisant appel ou non à des trames*. Un livre comportant des reproductions photographiques en couleurs donnera ainsi lieu à la fabrication de quatre films tramés : l'impression ce fait grâce à quatre formes imprimantes utilisant autant d'encre de couleur différente : cyan, magenta, jaune, noir dont la superposition assurera, au final, le rendu de la totalité des tons du document originel.



Le travail de la photogravure consiste donc à opérer la **séparation* des couleurs** en calculant pour chacune d'entre elles la quantité de cyan, magenta, jaune et noir nécessaire à sa reproduction : les différentes quantités ainsi obtenues sont traduites sur chacun des films par une intensité plus ou moins grande de la trame.

Enfin, **la finesse de la trame choisie** constitue également un facteur particulier à prendre en compte au moment de la photogravure. Certains papiers très lisses, sur lesquels l'encre d'impression ne « bave » pas, acceptent une trame très fine (qui donnera un meilleur rendu final, avec des points presque invisibles à l'œil nu) tandis que d'autres, plus poreux, nécessitent l'utilisation d'une trame large, parce que l'encre partiellement absorbée par le support risque de provoquer un « bouchage » en faisant se toucher ou se mélanger les points imprimés, ce qui occasionne des taches et des salissures.



À gauche, une image en quadrichromie (CMJN*) et à droite, une image en niveaux de gris. On voit apparaître la trame, très agrandie : elle est opaque sur les films de photogravure offset, et imprimée avec des encres transparentes qui se superposent pour restituer toutes les teintes de l'original.*

• L'imposition

Les machines employées pour l'édition utilisant des formats de papier de grande dimension sur lesquels il est possible d'imprimer plusieurs pages d'un même livre en même temps, les films de photogravure réalisés à partir de la maquette de chacune des pages de l'ouvrage doivent être **assemblés d'une manière particulière** avant que ne soit produite la forme imprimante elle-même.

C'est un principe aussi vieux que le livre lui-même : plier une feuille de papyrus, de parchemin ou de papier en deux, c'est **transformer un support bidimensionnel en un objet en trois dimensions** possédant un dedans et un dehors, un début et une fin, un recto et un verso, et surtout quatre pages à recevoir du texte ou des images : en bref, faire un livre.



L'opération qui consiste à placer les films de photogravure de façon que les pages imprimées sur la même feuille se retrouvent dans le bon ordre une fois le pliage de celle-ci effectué s'appelle **l'imposition.**

L'imposition consiste à **calculer la disposition de chacun des pavés* de caractères* composés** en tenant compte des pages situées au recto et au verso de la feuille dépliée, en faisant attention au registre, c'est-à-dire au repérage par transparence des lignes de texte imprimées de chaque côté d'une même feuille du cahier* final.

En l'absence d'unités de mesure couramment répandues (le système métrique date de 1799), le format des livres a longtemps été exprimé non par leurs dimensions mais par le mode de constitution de leurs cahiers : un *in-folio* était ainsi un ouvrage de grande taille comportant des cahiers de quatre pages (une feuille de papier pliée une seule fois) ; l'*in-quarto*, plus petit, était formé de cahiers de huit pages (deux plis perpendiculaires) ; trois plis donnaient naissance à l'*in-octavo* (seize pages) ; quatre à l'*in*-seize (trente-deux pages), etc.



À noter qu'un livre doit toujours, par conséquent, avoir un nombre de pages multiple de 4.

recto

5	12	9	8
4	13	16	1

verso

7	10	11	6
2	15	14	3

Le schéma d'imposition in-octavo : trois plis donnent un cahier de seize pages recto-verso correctement distribuées.

Deux plits : in-quarto. *Trois plits : in-octavo.* *Quatre plis : in-seize.*

Schémas de pliage in-quarto, in-octavo et *in-seize.*

B / La presse : l'impression

Une fois l'imposition terminée, les films assemblés servent à réaliser la **forme imprimante.**

Pour l'impression offset, une plaque métallique recouverte d'une substance photosensible est exposée à un fort éclairage ultraviolet à travers les films montés, ce qui permet le report des images et des textes. En quadrichromie, cette opération est à effectuer quatre fois (pour chacune des couleurs CMJN) ; et une fois si l'impression se fait en niveaux de gris (cf. Leçon 2, IV - La couleur).

Aujourd'hui, ces étapes sont de plus en plus souvent remplacées par des **procédures entièrement informatiques.** Il existe des logiciels permettant de gérer l'imposition et des périphériques qui produisent directement des plaques offset « en séparation » : CtP*. Pour ce procédé, il n'existe donc pas de films, la plaque est produite directement depuis l'ordinateur au même titre qu'une imprimante de bureau édite des feuilles de papier imprimées.



À partir de ce moment-là, on ne peut plus revenir en arrière. Les plaques sont montées sur les rouleaux des machines d'impression (c'est le calage*), l'encre est alors distribuée dans le circuit de la presse, le papier est prêt : on va le « rouler ».

• Le papier

À ce stade de la fabrication, il faut **choisir le papier**. Certaines caractéristiques sont plus importantes que d'autres : il faut tenir compte des aspects esthétique, technique et économique.

Du point de vue esthétique, la **porosité** du papier influe sur la linéature de la trame : comme évoqué précédemment, une trame fine employée à la photogravure nécessite un papier très lisse. Pour une trame plus grossière un papier « buvard » peut être choisi. Pour un beau livre de reproductions d'œuvres d'art, une trame fine et un papier lisse seront préférés au papier standard utilisé dans la presse quotidienne.

Du point de vue économique, le **grammage** constitue un paramètre crucial. Le coût de l'impression d'un livre est très élevé et représente une majeure partie du budget de sa production : le choix du papier influe énormément sur le coût. Le papier s'achète et se vend au poids : il y a bien sûr plus de feuilles d'un papier à faible grammage* dans une tonne de papier que d'un papier à fort grammage. On emploie dans l'édition des papiers très légers (25 g/m² pour le fameux papier bible de La Pléiade), aussi bien que des papiers très forts (jusqu'à 220 g/m²). Pour l'impression des affiches, brochures, cart'com, etc, il est rare d'utiliser des grammages inférieurs à 100 g/m².

Le grammage n'a aucun rapport avec la **solidité** du papier, qui constitue également un facteur essentiel, du fait de la cadence élevée des presses employées dans les imprimeries d'aujourd'hui. Il existe des papiers légers très solides et d'autres forts peu résistants. Tout dépend du mode de préparation de la pâte à papier : si elle a été obtenue par broyage du bois (« pâte mécanique »), les fibres sont fragilisées. La « pâte chimique » (fibres séparées par une cuisson dans un bain de soude) produit des papiers plus solides mais nettement plus chers.

Un dernier paramètre est **l'aspect de la surface** : la blancheur, mais également la texture du papier d'où la distinction entre les papiers « couchés » et « non-couchés ». Le non couché est plus courant : les fibres enchevêtrées sont encollées ou surfacées. Cela signifie qu'une couche superficielle d'amidon (ou de résine synthétique) a été déposée afin d'améliorer la tenue de surface et d'éviter le peluchage ou l'arrachage des fibres à l'impression. Ce type de papier est couramment utilisé dans l'édition littéraire (sans images) qui ne nécessite pas des papiers particulièrement soignés comme ceux utilisés pour les livres illustrés.

Le **papier couché** est apprêté par le dépôt de talc ou de kaolin qui lui confère un **bel aspect de surface** : il peut être mat, satiné ou brillant. Le couché dit « sans bois » (fabriqué avec de la pâte chimique) est le plus utilisé pour les livres d'art.

• Les formats

Un livre peut être de n'importe quelle taille : des minuscules de quelques centimètres, des gigantesques de 60 cm de haut et 40 cm de large, des carrés, des rectangulaires à l'italienne (horizontal) ou la française (vertical)... La créativité n'a finalement qu'une seule limite : le budget !

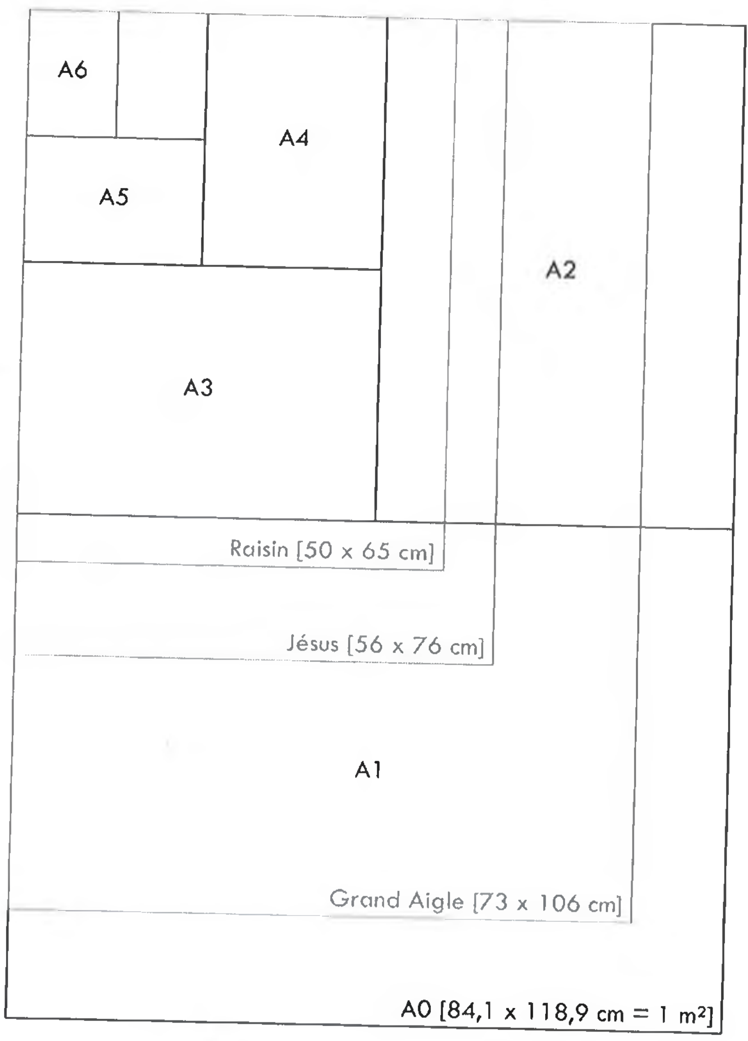
Autrefois, les formats de papier se nommaient « raisin », « grand aigle »... Aujourd'hui, ces dénominations sont toujours utilisées pour les papiers de dessin, mais le papier employé aujourd'hui en imprimerie est



plus souvent décrit dans des tailles régies par les **normes internationales** : la plus couramment utilisée est l'ISO (International Standard Organization) comportant plusieurs séries.

La série A, par exemple, est construite à partir du format A0 dont la surface est de 1 m² et le rapport longueur/largeur est égal à la racine carrée de 2. Cette proportion permet d'obtenir, en divisant le côté par deux, des formats de proportions identique : A1, A2, A3, **A4** (feuille de papier standard), etc. La série B présente des proportions identiques mais le format de référence, appelé B0, a une largeur de 1 m : on l'emploie surtout pour les affiches. Quant à la série C, elle régit les dimensions des enveloppes destinées à contenir des feuilles de format A.

Les imprimeurs emploient également des « **formats machine** » qui correspondent aux dimensions des formes imprimantes (36 x 52 cm, 48 x 65 cm, 52 x 74 cm, 72 x 102 cm, 120 x 160 cm). Ils sont légèrement plus grands que les formats ISO pour permettre l'impression d'images à « fond perdu ».



Les formats de papiers les plus courants.



• Les techniques d'impression

Le procédé le plus employé dans l'imprimerie du livre est celui de **l'offset** (plus de 80 % de la production imprimée, tous domaines confondus). Face à cette domination, il reste les anciens procédés tels que l'héliogravure, la typographie ou la sérigraphie, qui apparaissent aujourd'hui comme des procédés marginaux peu adaptés pour la production industrielle actuelle (cf. Leçon II : I - Historique).

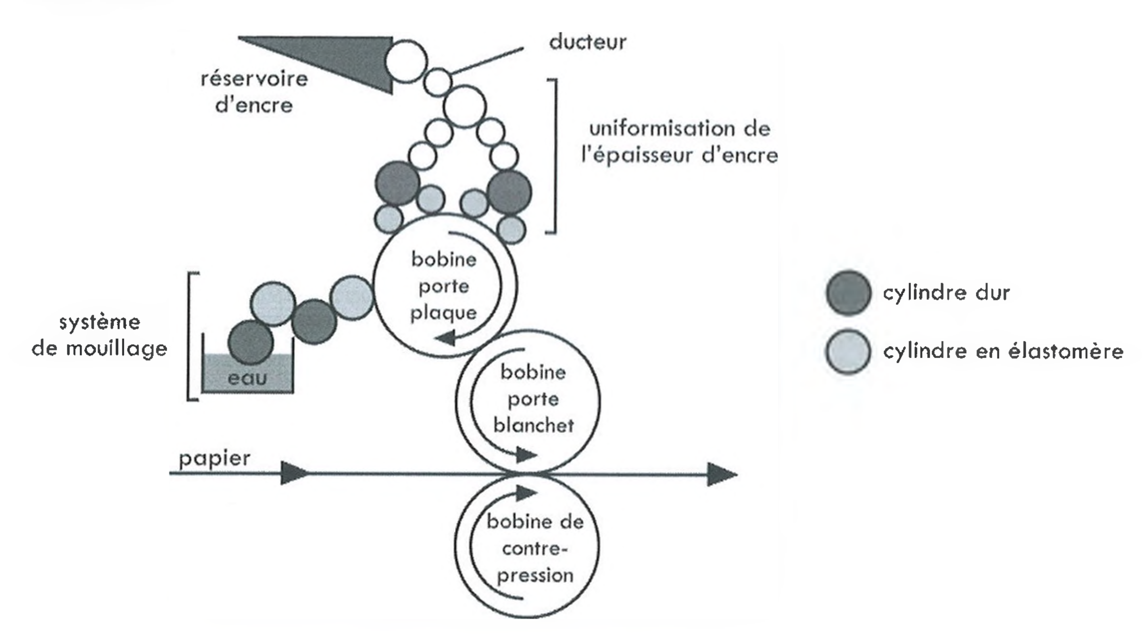
Une presse offset comporte cinq couleurs : les quatre couleurs de la quadrichromie (CMJN) plus le cinquième groupe qui peut être utilisé pour un passage supplémentaire en ton direct (pantone) ou l'application d'un vernis.



Ce mot anglais « offset », qui signifie « report », indique la particularité de cette technique : la forme imprimante n'est jamais en contact direct avec le papier, lequel reçoit l'encre d'impression par l'intermédiaire d'un cylindre de report en caoutchouc, le blanchet*.

Pour le reste, l'offset est dérivé de la lithographie : c'est un procédé d'impression à plat qui utilise le phénomène de répulsion existant entre l'eau et le corps gras : l'encre utilisée en offset est donc grasse à base de résines végétales ou synthétiques.

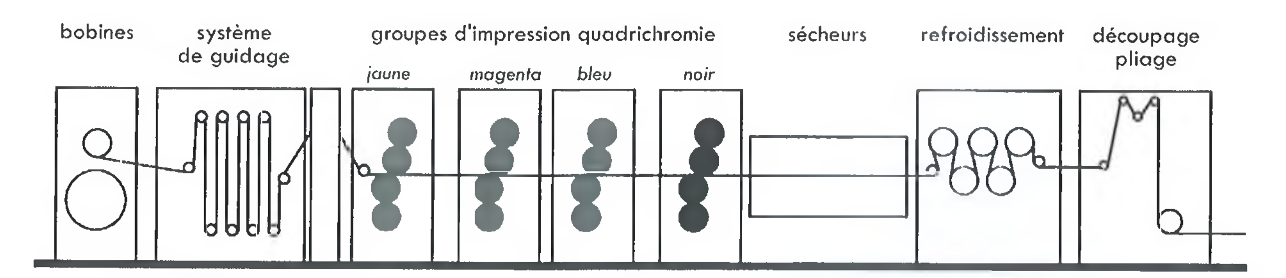
Lors de l'impression, le cylindre de mouillage dépose une fine pellicule d'eau sur l'ensemble de la plaque offset, sauf sur les zones imprimantes, elles-mêmes légèrement grasses : au passage sur le cylindre d'encrage, l'eau repousse l'encre partout, sauf sur les éléments imprimants qui transmettent cette encre au blanchet.



Le procédé offset : la plaque passe d'abord sous les rouleaux mouilleurs avant de recevoir l'encre, qui est transmise au papier par le blanchet.

7





Le schéma d'une rotative offset (ou presse) quatre couleurs : un cinquième groupe peut être présent, ce qui permet le passage d'un ton direct ou l'application d'un vernis.

Nous pouvons également évoquer **l'impression laser** (numérique), qui permet de réaliser des petites séries de documents (quelques centaines, voire quelques milliers, mais au-delà il est préférable de passer à l'offset). Le fonctionnement des imprimantes laser est assez simple, et s'inspire de celui des photocopieuses : un laser dessine sur un tambour photosensible rotatif une image de la page à imprimer. Sur cette image, l'encre, qui se présente sous la forme d'une poudre très fine (le toner), vient ensuite se déposer par magnétisme. L'impression laser permet donc d'obtenir des tirages papier de bonne qualité, à faible coût et avec une vitesse d'impression élevée.

- Les épreuves

Du fichier informatique au tirage final, l'imprimeur sort plusieurs **épreuves** (traceur, ozalide, Cromalin, approval, iris, etc.), qui servent à **contrôler les couleurs, les emplacements des éléments** (texte, images). Les dernières corrections sont apportées afin de valider l'impression finale. La quantité du tirage et les choix d'impression (papier, couverture, matériaux divers et qualité de l'impression) sont définis par l'éditeur en fonction du public concerné et du tarif de l'ouvrage.



Une fois les dernières corrections apportées, l'imprimeur fourni alors un **BAT* (bon à tirer).** Il s'agit de **l'ultime épreuve avant le tirage.**

C / La postpresse : le façonnage

Au sortir des presses, un livre est généralement « en feuilles », c'est-à-dire qu'il n'a pas encore acquis le statut d'un objet à trois dimensions. Les ultimes étapes de la fabrication sont importantes puisque ce sont elles qui vont faire d'une pile de feuilles de papier imprimé un objet presque « magique », à l'intérieur duquel repose les images et le texte. Le façonnage regroupe l'ensemble des différentes étapes permettant au livre de passer de feuilles à un produit fini.

Autrefois, un ouvrage quittait souvent l'atelier de l'imprimeur ou les rayonnages du libraire sous une forme encore incomplète : à charge de l'acheteur de faire exécuter à ses frais l'assemblage des cahiers et la reliure destinée à les protéger. Aujourd'hui, les livres sont vendus comme des **produits finis** pourvus d'une reliure et d'une couverture.

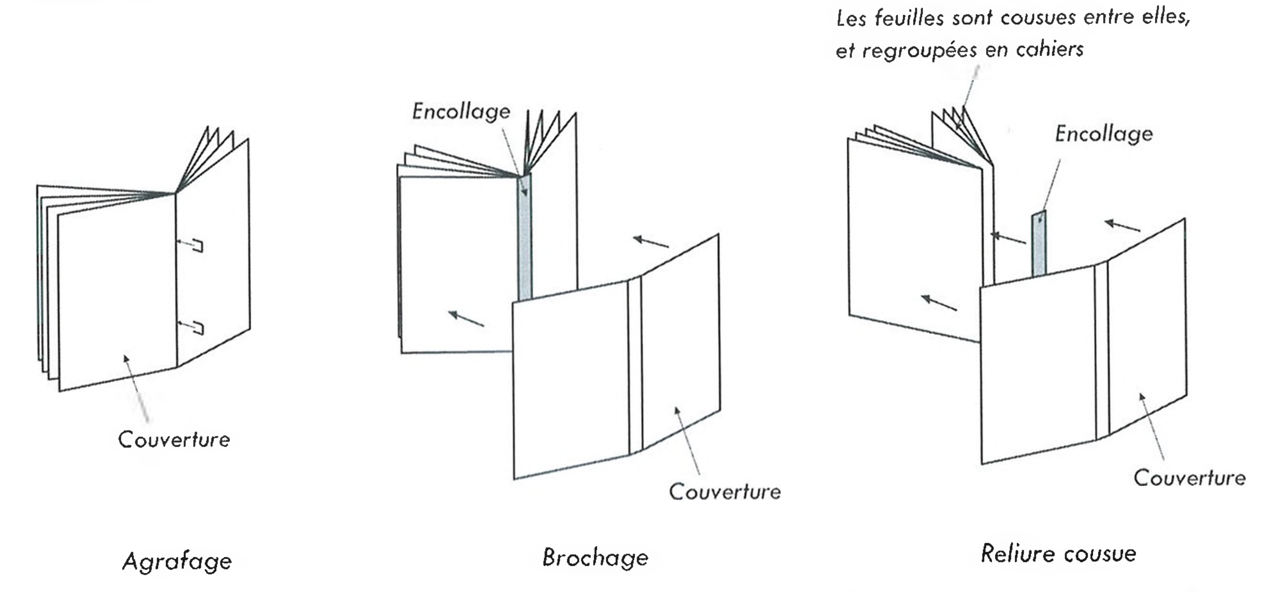
- La reliure : agrafée, collée ou cousue

De nombreux magazines et journaux sont **agrafés**. Il s'agit d'une reliure pratique, peu coûteuse, mais moins qualitative et moins durable qu'une reliure brochée ou cousue.



Un ouvrage **broché** possède une couverture, généralement de carton souple, qui est collée directement sur le dos des cahiers. Les ouvrages brochés sont très répandus dans l'édition : les ouvrages de littérature, les livres de poche et les collections de petits formats sont tous réalisés de cette manière.

La véritable **reliure cousue** est un gage de durabilité : les cahiers sont fortement cousus ensemble avant d'être placés entre les plats (généralement de carton rigide) de la couverture. Les nerfs (coutures horizontales reliant les cahiers) utilisés pour l'assemblage des cahiers sont alors collés sur le carton. Le dos peut également être renforcé d'une lame de carton épais. À l'intérieur, les pages de garde viennent dissimuler le montage : elles sont collées sur le plat et sur la première page du premier cahier (ou la dernière du dernier cahier). Elles sont souvent faites de papier coloré et solide qui assure un lien physique supplémentaire entre la couverture et ce qu'elle protège. Le livre ainsi relié est d'une solidité sans commune mesure avec un ouvrage broché, grâce au principe de l'articulation entre la couverture et les cahiers intérieurs, l'ouvrage s'ouvre et se ferme plus facilement, ce qui contribue à sa bonne tenue à long terme.



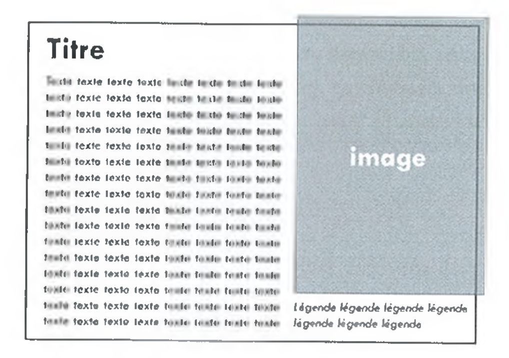
Il existe évidemment d'autres types de reliure : à spirale, à dos plastique, cousue dans la tranche..., qui sont cependant nettement moins fréquentes dans le monde de l'édition.

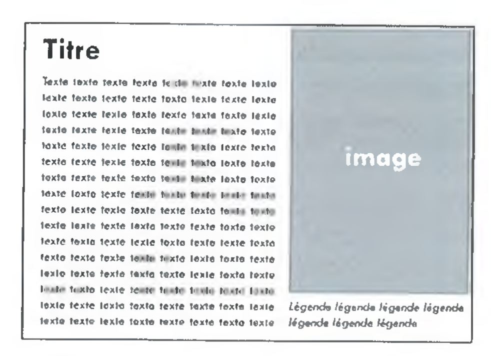
- Le massicotage

Si la reliure n'entre pas en ligne de compte pour les imprimés tels que les brochures, cart'com, affiches, le massicotage* est une étape propre à tout imprimé. Il s'agit de la coupe du papier au format final souhaité.

En effet, **les formats utilisés pour l'impression sont toujours supérieurs au format final** afin de laisser la place nécessaire aux fonds perdus*. Ce « dépassement » est également obligatoire pour toutes les manœuvres du papier : les machines ainsi que les imprimeurs manipulent les feuilles et ne doivent pas toucher les zones imprimées afin de ne pas les endommager. En conséquence, des repères, dits « **traits de coupe** », sont placés à l'endroit où le massicot (grosse machine puissante), une fois calé, coupera le papier. Une petite marge de 3 à 5 mm de sécurité pour le fond perdu* est toujours nécessaire afin de ne pas avoir la mauvaise surprise d'obtenir au final une illustration ou un à-plat* autour duquel persistera une marge blanche non souhaitée au bord de la page.







Sur l'exemple ci-dessus à gauche, l'image est imprimée « à fond perdu », c'est-à-dire qu'on la fait légèrement dépasser du bord de la maquette afin que n'apparaisse pas, lors du massicotage, une marge blanche, comme sur l'exemple de droite (les machines de coupe ne sont jamais précises au millimètre, mieux vaut donc prendre ses précautions).



Le massicotage d'un livre s'effectue après sa reliure et avant la mise en place de la couverture pour les ouvrages cousus. Lorsqu'il s'agit d'un ouvrage collé, l'ensemble du livre sera alors massicoté.

En effet, les cahiers d'un livre une fois reliés présenteront des irrégularités au bord des pages. Un produit fini doit présenter une coupe parfaitement nette. De plus, les formats d'impression sont généralement pliés, par conséquent les cahiers sont fermés et les feuilles ne sont pas indépendantes, d'où l'importance de la coupe pour les trois côtés non reliés.

- La couverture

La couverture constitue le premier argument publicitaire du livre. Elle doit être l'objet d'une attention particulière au stade de la postpresse afin de **séduire son potentiel acquéreur.**

Autrefois, les reliures anciennes étaient souvent particulièrement luxueuses, utilisant de multiples techniques : dorure, impression en relief ou en creux, motifs, filets*, inscriptions, sans parler des matériaux choisis tels que le cuir, le métal, les pierres précieuses, etc.

Le livre industriel contemporain dispose d'un certain nombre d'**effets de finition** destinés à lui donner un aspect séduisant et prestigieux. Le **pelliculage**, par exemple, consiste à appliquer un film plastique sur toute la surface de la couverture, afin de lui donner plus de brillance, de rehausser les couleurs et de protéger l'encre d'impression lors de manipulations (procédé fréquemment utilisé pour les bandes dessinées par exemple).

Moins onéreux, le **vernis** peut être directement appliqué en machine, par des rouleaux semblables à ceux qui effectuent l'impression proprement dite. Il est également possible de ne l'étendre que sur certaines parties du document (on parle de vernis sélectif) afin de créer des variations de brillance ou de matité qui peuvent donner lieu à des effets de raffinement.

Enfin, certaines techniques traditionnelles ont pu être mécanisées dans la sphère industrielle : c'est le cas du gaufrage (cf. Leçon 2 : I - Historique) ou de la dorure.



Il n'est plus question d'appliquer des feuilles d'or directement sur la couverture, mais d'utiliser le passage d'une cinquième couleur (pantone* doré ou encre métallique) déposée mécaniquement. La sérigraphie peut également être utilisée pour déposer des encres plus denses et plus couvrantes. Des matériaux originaux, autres que le carton, peuvent être enfin utilisés, comme le tissu ou le plastique par exemple.




Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).





I - L'historique

La chaîne graphique existe, en quelque sorte, **depuis que les livres furent créés.**

En effet, du papyrus au parchemin, de l'ouvrage manuscrit à l'ouvrage imprimé, il existait déjà une succession d'étapes jalonnant la création puis la réalisation d'un ouvrage imprimé, même si ce parcours était beaucoup plus succinct et beaucoup moins hiérarchisé qu'aujourd'hui. Car les choses ont en quelques siècles beaucoup changé, notamment avec l'invention de l'imprimerie par Gutenberg au XVe siècle, puis avec l'évolution des techniques qui devait amener à la généralisation de l'informatique que nous connaissons aujourd'hui.

A / Les origines de l'imprimé

Résumer en quelques lignes l'évolution de l'imprimé semble bien réducteur, mais il est important d'acquérir dès à présent quelques notions.

Tout d'abord, il ne faut pas oublier que la communication visuelle existe depuis fort longtemps. Les hommes préhistoriques recouvraient les grottes de peintures murales, les scribes égyptiens écrivaient sur des tablettes ou des papyrus, et sous l'Antiquité les premiers textes littéraires existaient déjà, parfois sous forme d'un unique exemplaire, etc.

Au Moyen Âge, après la chute de l'Empire romain au Ve siècle, l'activité de reproduction des textes se concentre dans les monastères et les couvents. La règle de nombreux ordres monastiques prévoit dans la journée un certain nombre d'heures consacrées à l'étude. C'est afin de constituer des bibliothèques nécessaires à l'accomplissement de ce travail intellectuel que se sont mis en place les *sciptoria*. Il s'agissait d'ateliers de copie de manuscrits établis dans les monastères médiévaux. La majorité des textes copiés étaient religieux (la Bible, les œuvres liturgiques, les recueils de sacrements ou de chants, etc.), mais certains étaient des textes pédagogiques destinés à l'apprentissage du latin par exemple, ou des textes d'auteurs latins profanes.

Les XIIe et XIIIe siècles sont marqués par le développement des **premières grandes universités européennes :** Bologne, Oxford, Padoue, La Sorbonne, Cambridge. Apparaissent alors divers ouvrages qui reflètent les savoirs dispensés : textes historiques, juridiques, philosophiques, scientifiques. De même, la demande quantative s'accroit considérablement. Afin de permettre une diffusion des textes, des libraires assermentés sont nommés qui sont également autorisés à fabriquer de nouveaux exemplaires si besoin est.

Dès le XIVe siècle, des procédés de reproduction tel que la xylographie* sont utilisés : une planche de bois est gravée en relief et sert alors de forme imprimante. Bientôt de véritables livres sont produits grâce à cette technique, malgré sa réalisation longue et délicate : la moindre erreur oblige à tout recommencer.

Au XVe siècle, **Gutenberg** invente alors le **procédé typographique** qui consiste à créer un poinçon, sorte de caractère* typographique ancestral. Ces caractères sont alors assemblés, afin de former des mots, des phrases puis des lignes.




Suivent alors des évolutions durant quatre siècles, afin de simplifier et de multiplier la reproduction d'ouvrages. La Révolution industrielle au XIXe siècle bouleverse notamment le monde du livre par un accroissement considérable du nombre de lecteurs potentiels. Le livre devient alors un objet industriel et la mécanisation touche son domaine de production : l'imprimerie n'échappe pas au processus d'industrialisation massive.

B / Les anciens procédés d'impression

Au tournant du XXe siècle, la presse à bras cède la place aux **rotatives à vapeur** dont le rendement à la feuille est cent fois plus élevé. La composition à la main, telle qu'on la pratiquait depuis Gutenberg disparaît elle aussi : la Linotype et la Monotype composent et fondent les caractères simultanément, actionnées par un simple clavier, semblable à celui de la machine à écrire.

L'évolution des techniques permet également d'augmenter la part de **l'iconographie** (la présence d'images) grâce aux procédés de la gravure sur bois « de bout » et de la lithographie.

Puis l'arrivée de la **photographie** (toujours au XIXe), fait évoluer considérablement les procédés de reproduction. Des innovations dans le domaine de la reproduction photomécanique voient alors le jour : tout d'abord la similigravure va permettre de fabriquer des formes imprimantes tramées, puis l'héliogravure est le premier procédé à traiter simultanément le texte et les images : un cylindre de cuivre gravé en creux dont les alvéoles, semblables à des points de trame, reçoivent une encre très fluide et volatile qui se dépose ensuite sur le papier. Aujourd'hui encore utilisée, l'héliogravure n'est employée que dans 17 % des imprimés produits chaque année : cela est dû à la complexité de fabrication de la forme imprimante. Pour être rentable, ce procédé s'est spécialisé dans les très gros tirages (catalogues, journaux, magazines populaires, etc.).

Puis, la lithographie offset commence à concurrencer les techniques en relief : c'est aujourd'hui le mode d'impression le plus répandu, surtout depuis l'abandon dans les années 1960 des caractères de plomb au profit de traitements photographiques, puis numériques, de la typographie.

La typographie (procédé en relief) ne s'emploie plus dans l'édition industrielle du livre, à part pour de rares procédures de finition, comme le gaufrage : une opération qui consiste à imprimer des motifs en relief ou en creux sur du papier, du carton, du tissu, du cuir, etc. Ce procédé peut être utilisé pour des cartes de visite, des couvertures de livres, des étiquettes de vin par exemple, mais c'est un procédé relativement onéreux.

La sérigraphie est un procédé d'impression semi-industriel, fondé sur le système du pochoir, et qui utilise comme forme imprimante un cadre tendu d'un tissu de soie partiellement obturé. Ce système permet d'imprimer sur tous les supports avec des encres d'une densité supérieure à celles employées en offset ou en héliogravure. La sérigraphie n'est utilisée que pour de rares travaux de finition : son rendement est en effet trop faible pour l'édition industrielle, et elle trouve plus volontiers un emploi dans le domaine du livre d'artiste à tirage limité ou dans l'industrie du textile. Majoritairement employée en ton direct*, elle permet des à-plats d'une exceptionnelle qualité.

La sérigraphie est souvent utilisée pour la signalétique (panneaux routiers par exemple), pour les autocollants, pour le textile par exemple.



C / De l'analogique au numérique

Entre le XVe et le XVIIIe siècle, le style typographique évolue assez lentement, et par conséquent la créativité est également limitée par la complexité des techniques utilisées : d'un point de vue formel, le livre imprimé est alors peu innovant.

Comme nous l'avons vu précédemment, tout change au cours de la Révolution industrielle où la production explose. Après le succès de la gravure mécanique, puis des fondeuses-composeuses Linotype et Monotype et enfin de la photocomposition, **l'informatique** se charge de changer le visage de la création.

Tout le travail de mise en page et de composition va alors connaître une évolution radicale. Jusqu'à présent, le jeu de construction d'une page touchait quasiment au domaine de la science : les proportions des marges, des rectangles d'empagement, des éléments textes et images, tout répondait à une norme mathématique.

L'arrivée de l'informatique va rendre la technique de composition beaucoup plus aisée : la grille de la maquette va alors devenir plus flexible, même si les règles de base demeurent toujours afin de rendre la lecture fluide.



L'arrivée de l'informatique dans la chaîne graphique a donc permis d'aller plus vite (certaines étapes sont simplifiées ou supprimées), et surtout d'avoir plus de flexibilité en terme de créativité. Aujourd'hui, une personne seule (graphiste, maquettiste, dessinateur...) peut livrer à l'imprimeur un fichier prêt à l'impression.

II - Les logiciels

Pour le graphisme, il existe **trois grandes familles de logiciels** bien distinctes :

- mise en page ;
- retouche d'image ;
- dessin vectoriel.

Le fabricant Adobe® a créé trois logiciels professionnels très complets : InDesign, Photoshop et Illustrator tous complémentaires les uns par rapport aux autres. Il est essentiel qu'un graphiste maîtrise parfaitement ces trois logiciels.

A / Quark XPress®

Antérieur à InDesign, QuarkXPress (fabriqué par la société Quark®) était le logiciel de mise en page par excellence.

Aujourd'hui les deux sont utilisés, mais InDesign est amené à s'imposer progressivement car il offre davantage de possibilités créatives et la complémentarité avec Photoshop et Illustrator est beaucoup plus simple. Dans l'édition, XPress est encore largement utilisé.





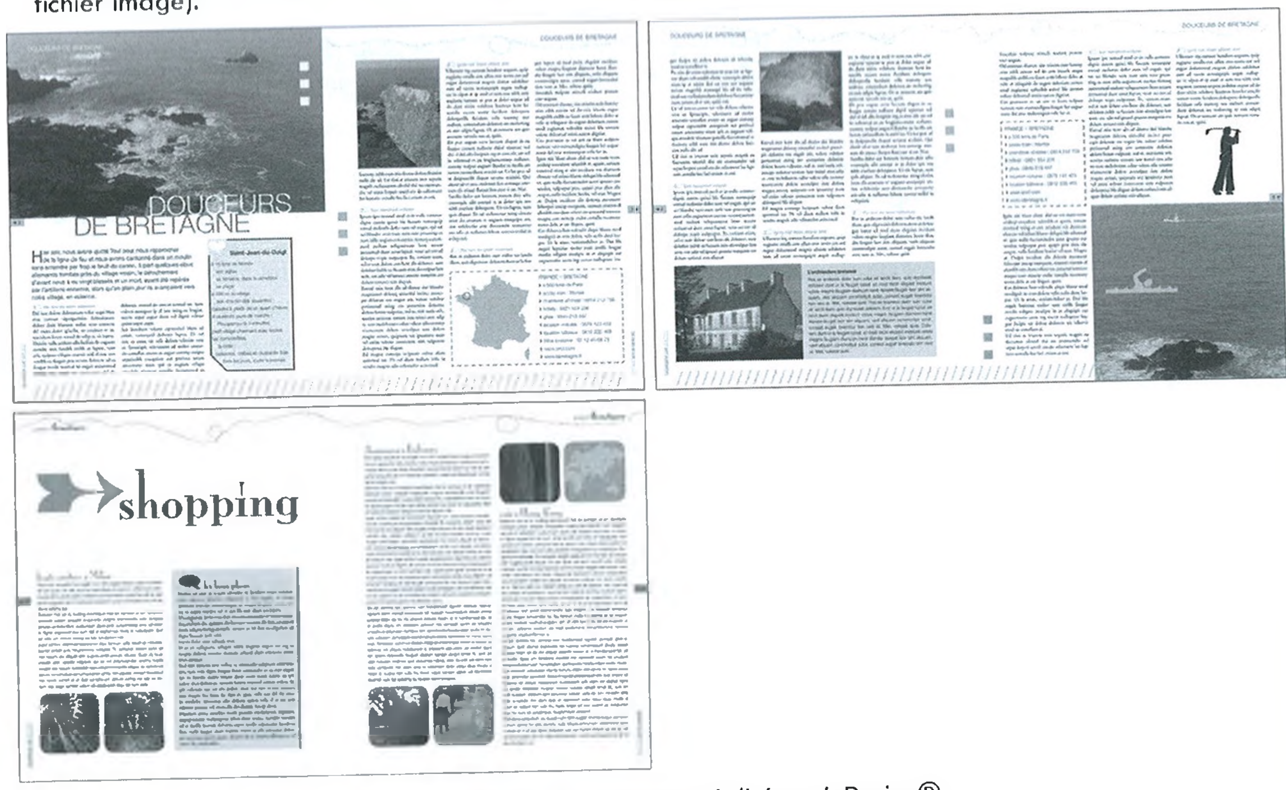
QuarkXPress est principalement utilisé pour la mise en page de maquettes de livres, de magazines et de brochures. Il était également utilisé pour la création d'affiches, mais aujourd'hui InDesign offre un meilleur potentiel. Son utilisation demeure de toutes façons très proche de celle d'Indesign.

B / InDesign®

InDesign est donc un logiciel récent, créé dans les années 2000.

C'est un logiciel de mise en page qui fonctionne exactement sur le même principe que XPress, mais de nombreuses options le complètent, ce qui permet une plus grande flexibilité, davantage de simplicité d'utilisation, principalement au niveau de la créativité.

De plus, ayant pour origine le même fabricant que Illustrator et Photoshop, les manipulations sont particulièrement simples au niveau de la gestion des différents formats (cf. Partie V, E / Formats d'un fichier image).



Un exemple de mise en page réalisé sur InDesign®.

C / Photoshop®

Photoshop est destiné à la retouche d'image et à tout ce qui en découle (montages photos, réglages colorilmétriques, effets spéciaux, etc.).

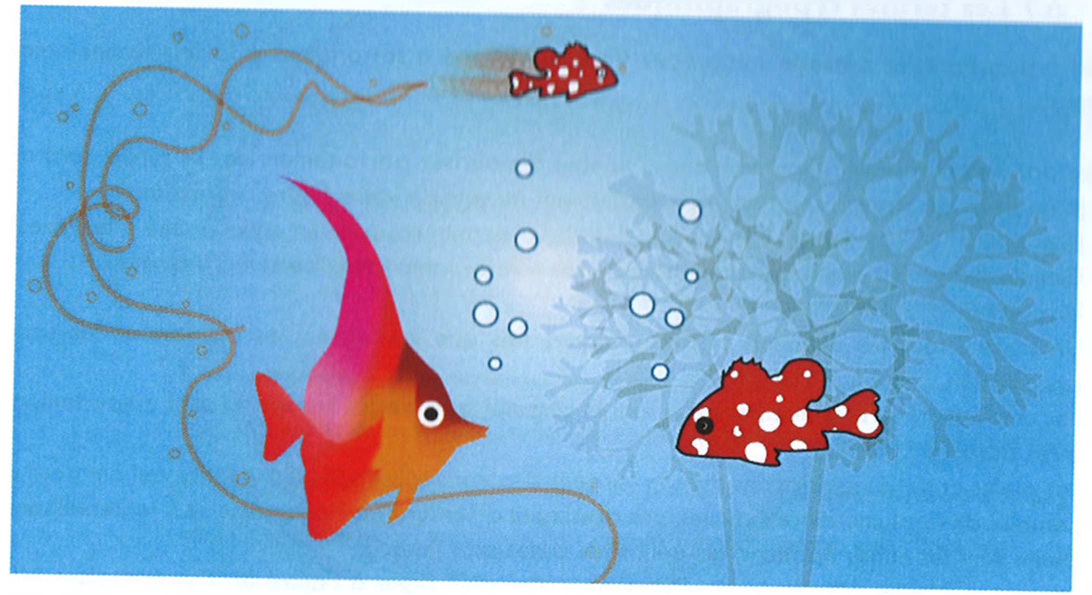
Précisons que ce logiciel, très connu du grand public, est assez souvent utilisé pour la mise en page, mais qu'il n'est pas conçu pour ce genre de travail et par conséquent il n'est pas bien adapté à la spécificité qu'est la conception graphique.




Un exemple de retouche d'image à partir de Photoshop® : réglage de la luminosité et du contraste, ajout et suppression d'éléments...

D / Illustrator®

Illustrator est un logiciel de dessin vectoriel : il permet de dessiner des formes géométriques créant à la fois des logos, des pictogrammes, des illustrations, des plans géographiques ou architecturaux, etc. Il permet également des mises en page de document comme les affiches, mais InDesign est aujourd'hui plus adapté à ce type de travaux, notamment de par l'aspect répétitif qu'il permet (une ou plusieurs pages « types » que l'on peut dupliquer).



Un exemple de dessin vectoriel : toutes les formes sont composées à partir de courbes ou de figures géométriques, auxquelles on peut ajouter des effets (dégradé, transparence...).



III - La typographie

La maîtrise de la typographie est une connaissance essentielle dans tout métier qui touche au secteur graphique, mais elle est bien trop souvent négligée.

Le travail de la typographie est souvent **tout aussi important que celui de l'image**, car le texte est un élément essentiel au sein de la communication visuelle : il transmet les informations et il est également lui-même un élément visuel important avec lequel il est possible de jouer au sein d'une composition, au même titre qu'avec une image.

Au cours de votre formation, vous approfondirez petit à petit vos connaissances typographiques et il vous sera rappelé régulièrement l'exigence que nécessite le travail du texte.

Qu'est-ce qui différencie un caractère typographique d'un autre ?

Pour choisir un caractère typographique, encore faut-il pouvoir juger de sa nature et de ses performances possibles. Sur quels critères se baser ? Comment se fait-il qu'il existe autant de polices de caractères différentes, alors que la plupart des lecteurs ne se sont jamais aperçus qu'il existait d'autres fontes* que le Times ou l'Arial ?

Aujourd'hui comme hier, s'occuper de la typographie ne nécessite pas d'autre compétence que la maîtrise de la langue écrite : tout le reste (sensibilité visuelle, savoir-faire technique) n'est qu'une question d'apprentissage spécifique et de bon sens. En effet, la maîtrise typographique s'obtient à partir d'une bonne connaissance des différentes fontes mais ensuite il s'agit d'« entraîner » l'œil à une gymnastique sensible, ayant pour principal but une bonne lisibilité pour le lecteur et une créativité originale.

A / Les termes typographiques

L'univers typographique possède son propre **vocabulaire**, lié à ses origines à la fois technologiques et esthétiques.

Voici les principaux termes typographiques : ils sont à maîtriser parfaitement car ils seront constamment évoqués au cours de votre formation, mais également au sein de votre future profession.

- Une police* / une fonte* : la police définit un caractère dans un style donné : le Times ou le Garamond par exemple, sont des polices. Les termes fonte et police sont synonymes.
- Un caractère* : une lettre.
- Un signe : tous les éléments typographiques tels que les lettres, les espaces et les signes de ponctuation.
- Les empattements : terminaisons des lettres appelés aussi sérifs. Les lettres sans empattements sont dites aussi sans sérifs.
- Les pleins et déliés : variations dans la largeur des traits constitutifs d'une lettre qui ont pour origine l'emploi de la plume carrée comme principal outil d'écriture au Moyen Âge et à la Renaissance. Les pleins sont les zones épaisses, les déliés les zones plus fines.
- La chasse : largeur de la lettre. Elle peut varier d'un signe à l'autre et d'un alphabet à l'autre. Il est important d'en tenir compte lors du choix du caractère pour la composition d'un texte. On rentrera moins de signes à la page avec un caractère* large, qui chasse davantage qu'un caractère étroit.



police ou fonte :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxz
0123456789
«»“”(){}[]!?,;:.'=+-/
§&@#%©éèàçù

romain : abcdefghijklmnopqrstuvwxz

italique : *abcdefghijklmnopqrstuvwxz*

bas de casse : abcdefghijklmnopqrstuvwxz

capitale : ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXZ

corps : a a a a

chasse : a a a

graisse : a a **a**

approche : graphisme graphisme g r a p h i s m e

interlignage :

Ortie consectem iure magna faciliqui tion velent ullumsandre tio eumsan volum iure vel eu facin cilit nulput lore min euisi. Andigna consed tie magnim nonullam eugait, velisl iustie core dolute do dolutem volorper inim ipsuscilla alit lor ad dui tie vulla faccum do dolesto od dit at. Ut lam commy nibh euis dip eu faccummod do eugiam zzrit, qui blaorper sisl ullutat wissi.

Ortie consectem iure magna faciliqui tion velent ullumsandre tio eumsan volum iure vel eu facin cilit nulput lore min euisi. Andigna consed tie magnim nonullam eugait, velisl iustie core dolute do dolutem volorper inim ipsuscilla alit lor ad dui tie vulla faccum do dolesto od dit at. Ut lam commy nibh euis dip eu faccummod do eugiam zzrit, qui blaorper sisl ullutat wissi.

Ortie consectem iure magna faciliqui tion velent ullumsandre tio eumsan volum iure vel eu facin cilit nulput lore min euisi. Andigna consed tie magnim nonullam eugait, velisl iustie core dolute do dolutem volorper inim ipsuscilla alit lor ad dui tie vulla faccum do dolesto od dit at. Ut lam commy nibh euis dip eu faccummod do eugiam zzrit, qui blaorper sisl ullutat wissi.

- Le corps* : taille de la lettre exprimée en points et associée à la hauteur de la lettre.
- La graisse* : variation du dessin du caractère, plus ou moins fin.
- L'italique* : caractères inclinés.
- Le romain : caractères verticaux.
- Une bas de casse* : terme typographique pour évoquer une minuscule.
- Une capitale* : terme typographique évoquant une majuscule.
- Une espace* : nom commun féminin évoquant les espaces entre les caractères, elles peuvent être fine, sécable, insécable, etc. (cf. partie III, C / Les règles typographiques).
- Une approche* : espace entre les lettres, exprimé en points.
- Un interlignage : espace entre les lignes, exprimé en points.



B / Les familles de caractères

Il existe **deux principales classifications** des familles de polices de caractères.

• La classification Thibaudeau

La classification Thibaudeau (1921) repose sur le dessin de l'empattement. Elle distingue **quatre familles** assez aisément identifiables :

- Les Élzévirs : empattement triangulaire, présence de pleins et de déliés dans le dessin de la lettre (1).
- Les Didots : empattement rectiligne très fin, et un fort contraste dans les pleins et les déliés (2).
- Les Égyptiennes : empattement rectangulaire de la même graisse que le corps de la lettre (3).
- Les Antiques (aussi appelées « lettres bâtons ») : sans empattement (4).



On peut éventuellement rajouter une cinquième famille, les Fantaisies.

La classification Thibaudeau, si elle a le mérite d'être claire, a pourtant le défaut d'être un peu « rustique » et simpliste. De plus, la multiplicité des fontes au cours des années augmente de plus en plus rapidement, ce qui ne rend pas forcément évident leur classement.

La classification Vox corrige ce défaut.



• La classification Vox

La classification **Vox-ATypl** (1962) prend en compte des **critères historiques et esthétiques.**
Élaborée à partir d'un projet de Maximilien Vox (1952) et entérinée par l'Association Typographique Internationale (1962), c'est la plus couramment utilisée de nos jours.

Elle comprend **dix familles :**

- Les Humanes. Elles s'inspirent des premiers caractères d'imprimerie romains classiques, dans lesquels l'influence de la main est évidente. Les principales caractéristiques de cette famille sont :
- faible taille des bas de casse par rapport aux capitales ;
- axe des pleins et des déliés nettement incliné vers la gauche ;
- faible contraste entre les pleins et les déliés ;
- empattements épais ;
- transversale du « e » bas de casse oblique.

typographie *typographie*

TYPOGRAPHIE *TYPOGRAPHIE*

Exemple : l'Adobe Jenson de *Robert Slimbach, 1996.*

- Les Garaldes. Elles sont historiquement cousines des Humanes, mais :
- contraste de taille entre les bas de casse et les capitales adouci ;
- axe des pleins et déliés toujours incliné vers la gauche ;
- contraste entre les pleins et les déliés plus perceptible ;
- empattements plus fins ;
- barre transversale du « e » redressée.

typographie *typographie*

TYPOGRAPHIE *TYPOGRAPHIE*

Exemple : L'Adobe Garamond de *Robert Slimbach, 1989.*

√ **- Les Réales (ou transitionnelles).** Elles sont difficiles à caractériser, étant ce que les anglo-saxons appellent des caractères de transition entre la tradition typographique de la Renaissance et la tradition typographique moderne.
- caractère vertical plus affirmé que les Garaldes ;
- contraste entre pleins et déliés désormais très clair ;
- empattements plus horizontaux.

typographie *typographie*

TYPOGRAPHIE *TYPOGRAPHIE*

Exemple : Le Baskerville de *Mathew Carter, 1978-1982.*



- Les Didones. Précurseurs de la Révolution Industrielle, elles sont en revanche très faciles à identifier :

- très fort contraste entre pleins et déliés,
- empattements rectilignes et filiformes ;
- parfaite verticalité de l'axe des lettres ;
- par conséquent : grande rigidité.

typographie *typographie*

TYPOGRAPHIE *TYPOGRAPHIE*

Exemple : Le Didot *de la fonderie française Deberny et Peignot, 1926.*

- Les Mécanes. Nées de la Révolution Industrielle, elles ont souvent été utilisées pour les premières affiches et sont caractérisées par :

- contraste entre pleins et déliés quasiment inexistant ;
- empattement solidement charpenté et rectangulaire, de même graisse que le reste de la lettre.

typographie *typographie*

TYPOGRAPHIE *TYPOGRAPHIE*

Exemple : Le Courier *de Howard Kettler, 1956.*

- Les Linéales. Appelées aussi caractères bâtons, elles sont contemporaines des caractères mécanes, mais dépourvues d'empattement.

typographie *typographie*

TYPOGRAPHIE *TYPOGRAPHIE*

Exemple : Le Futura *de Paul Renner, 1927.*

- Les Incises. Elles trouvent leur inspiration dans les inscriptions lapidaires de la Rome antique et sont caractérisées par :

- caractères de largeur assez uniforme ;
- empattements quasi inexistants mais légèrement évasés.

typographie ***typographie***

TYPOGRAPHIE ***TYPOGRAPHIE***

*Exemple : L'*Optima *de Hermann Zapf, 1958.*



- **Les Scriptes.** Elles regroupent les caractères qui s'inspirent directement de l'écriture manuscrite. Les lettres sont liées entre elles.

typographie

TYPOGRAPHIE

(rarement lisible en capitales)
Exemple : Le Snell Roundhand *de Matthew Carter, 1965.*

- **Les Manuaires.** Se rapprochant beaucoup des Scriptes, elles regroupent des caractères qui s'inspirent de l'écriture calligraphique, mais les lettres ne sont pas liées entre elles.

typographie

TYPOGRAPHIE

Exemple : La Comic Sans MS *de Vincent Connare, 1994.*

- **Les Fractures (ou Historiques).** Catégorie créée à la demande des typographes allemands, elle regroupe des caractères reposant sur le dessin des écritures manuscrites du Moyen Âge dites « gothiques ».

typographie

TYPOGRAPHIE

(rarement lisible en capitales)
Exemple : Le Goudy Text *de Frederic W. Goudy, de 1928-29.*

C / Les règles typographiques

Il existe un certain nombre de règles typographiques, et il est important de connaître les principales.

Généralement les créateurs graphiques ne « s'encombrent » pas de ce savoir : c'est à déplorer car si c'est bien évidemment une obligation pour un éditeur, cela est une exigence fortement appréciée chez les graphistes, les maquettistes, et tous les autres professionnels de l'image.

L'essentiel est de connaître les espaces en vigueur avant et après chaque signe de ponctuation ainsi que les règles à appliquer pour les signes particuliers tels que les siècles, les chiffres, les capitales en début de mots, quelques abréviations, etc.



Voici donc le tableau des ponctuations à maîtriser parfaitement.

Avant le signe			*Après le signe*
pas d'espace	virgule	,	espace sécable
pas d'espace	point	.	espace sécable
espace insécable	deux points	:	espace sécable
espace fine insécable (1/8 de cadratin)	point virgule	;	espace sécable
espace fine insécable (1/8 de cadratin)	point d'interrogation	?	espace sécable
espace fine insécable (1/8 de cadratin)	point d'exclamation	!	espace sécable
espace sécable	guillement français ouvrant	«	espace fine insécable (1/8 de cadratin)
espace fine insécable (1/8 de cadratin)	guillement français fermant	»	espace sécable
espace sécable	guillement anglais ouvrant	"	pas d'espace
pas d'espace	guillement anglais fermant	"	espace sécable
espace sécable	parenthèse ouvrante	(	pas d'espace
pas d'espace	parenthèse fermante	)	espace sécable
pas d'espace	trait d'union	-	pas d'espace
espace sécable	tiret (long ou moyen)	—	espace sécable
pas d'espace	points de suspension	...	espace sécable
pas d'espace	apostrophe	'	pas d'espace

Remarques : on appelle « quadratin » la chasse de la lettre « M », mesurée dans la police et le corps utilisé. Dans la pratique, il désigne simplement la force du corps et sert d'unité de mesure pour les espaces et les tirets. Ainsi, en corps 12, le cadratin vaut 12 points. On appelle « espace sécable » une espace que l'on peut séparer en deux : par exemple, l'espace avant deux points (:) est insécable, c'est-à-dire que l'on ne peut pas trouver les deux points en début de ligne.

Voici quelques exemples de lisibilité de différentes polices. Ces pavés de texte vous montrent que certaines polices ne doivent pas être utilisées pour du texte courant car l'oeil fatigue rapidement et le lecteur perd le sens de la lecture. En revanche, ces polices difficiles à lire en texte courant peuvent être utilisées pour un titre ou un mot mis en exergue. De même, une police telle que l'Avenir appliquée à un titre d'affiche, par exemple, manquera de force et d'originalité.

Chaque police possède son caractère et son utilisation spécifique.

Les graves événements politiques et religieux traversés par la société des XIVe et XVe siècles avaient modifié considérablement les rapports entre le monde religieux et l'État. La reconnaissance de la société civile comme partie intégrante de l'Église aboutit à préciser les limites respectives des pouvoirs pontifical et temporel, et instaura le régime de la commende. La Pragmatique Sanction de Bourges (1438) rétablit les élections aux bénéfices, avec une certaine souplesse.

police AdobeGaramond

> texte courant avec une lisibilité fluide et très facile

Les graves événements politiques et religieux traversés par la société des XIVe et XVe siècles avaient modifié considérablement les rapports entre le monde religieux et l'État. La reconnaissance de la société civile comme partie intégrante de l'Église aboutit à préciser les limites respectives des pouvoirs pontifical et temporel, et instaura le régime de la commende. La Pragmatique Sanction de Bourges (1438) rétablit les élections aux bénéfices, avec une certaine souplesse.

police Justlefthand

> texte courant avec une lisibilité moyenne

Les graves événements politiques et religieux traversés par la société des XIVe et XVe siècles avaient modifié considérablement les rapports entre le monde religieux et l'État. La reconnaissance de la société civile comme partie intégrante de l'Église aboutit à préciser les limites respectives des pouvoirs pontifical et temporel, et instaura le régime de la commende. La Pragmatique Sanction de Bourges (1438) rétablit les élections aux bénéfices, avec une certaine souplesse.

police Snell

> texte courant avec une lisibilité difficile

Les graves événements politiques et religieux traversés par la société des XIVe et XVe siècles avaient modifié considérablement les rapports entre le monde religieux et l'État. La reconnaissance de la société civile comme partie intégrante de l'Église aboutit à préciser les limites respectives des pouvoirs pontifical et temporel, et instaura le régime de la commende. La Pragmatique Sanction de Bourges (1438) rétablit les élections aux bénéfices, avec une certaine souplesse.

police Goudy Text

> texte courant avec une lisibilité impossible

Les graves événements politiques et religieux traversés par la société des XIVe et XVe siècles avaient modifié considérablement les rapports entre le monde religieux et l'État. La reconnaissance de la société civile comme partie intégrante de l'Église aboutit à préciser les limites respectives des pouvoirs pontifical et temporel, et instaura le régime de la commende. La Pragmatique Sanction de Bourges (1438) rétablit les élections aux bénéfices, avec une certaine souplesse.

police Avenir

> texte courant avec une lisibilité fluide et très facile

Les graves événements politiques et religieux traversés par la société des XIVe et XVe siècles avaient modifié considérablement les rapports entre le monde religieux et l'État. La reconnaissance de la société civile comme partie intégrante de l'Église aboutit à préciser les limites respectives des pouvoirs pontifical et temporel, et instaura le régime de la commende. La Pragmatique Sanction de Bourges (1438) rétablit les élections aux bénéfices, avec une certaine souplesse.

police Shannon

> texte courant avec une lisibilité fluide et facile

Les graves événements politiques et religieux traversés par la société des XIVe et XVe siècles avaient modifié considérablement les rapports entre le monde religieux et l'État. La reconnaissance de la société civile comme partie intégrante de l'Église aboutit à préciser les limites respectives des pouvoirs pontifical et temporel, et instaura le régime de la commende. La Pragmatique Sanction de Bourges (1438) rétablit les élections aux bénéfices, avec une certaine souplesse.

police Courrier

> texte courant avec une lisibilité moyenne

Les graves événements politiques et religieux traversés par la société des XIVe et XVe siècles avaient modifié considérablement les rapports entre le monde religieux et l'État. La reconnaissance de la société civile comme partie intégrante de l'Église aboutit à préciser les limites respectives des pouvoirs pontifical et temporel, et instaura le régime de la commende. La Pragmatique Sanction de Bourges (1438) rétablit les élections aux bénéfices, avec une certaine souplesse.

police Impact

> texte courant avec une lisibilité difficile

LES GRAVES ÉVÉNEMENTS POLITIQUES ET RELIGIEUX TRAVERSÉS PAR LA SOCIÉTÉ DES XIVE ET XVE SIÈCLES AVAIENT MODIFIÉ CONSIDÉRABLEMENT LES RAPPORTS ENTRE LE MONDE RELIGIEUX ET L'ÉTAT. LA RECONNAISSANCE DE LA SOCIÉTÉ CIVILE COMME PARTIE INTÉGRANTE DE L'ÉGLISE ABOUTIT À PRÉCISER LES LIMITES RESPECTIVES DES POUVOIRS PONTIFICAL ET TEMPOREL, ET INSTAURA LE RÉGIME DE LA COMMENDE. LA PRAGMATIQUE SANCTION DE BOURGES (1438) RÉTABLIT LES ÉLECTIONS AUX BÉNÉFICES, AVEC UNE CERTAINE SOUPLESSE.

police Rosewood

> texte courant avec une lisibilité impossible





Quelques autres règles à retenir.

• Les abréviations

- boulevard : bd
- Compagnie : Cie
- colonne : col.
- *Curriculum vitae* : CV
- docteur : D^{r}
- environ : env.
- *et cetera* : etc.
- exemple : ex.
- Jésus-Christ : J.-C.
- mathématiques : math.
- mademoiselle : Mlle (plutôt que Mlle)
- madame : Mme (plutôt que Mme)
- monsieur : M. (plutôt que Mr)
- messieurs : MM.
- Mesdames : Mmes.
- numéro : n^{o}
- *nota bene* : N.B.
- recto / verso : r^{o} / v^{o}
- kilomètre : km
- mètre : m
- kilogramme : kg
- gramme : g
- ...

• L'accentuation

En français, l'accent a pleine valeur orthographique. **Son absence ralentit la lecture et fait hésiter sur la prononciation,** voire sur le sens du mot. En capitales, l'absence d'accent n'est pas une faute typographique, mais elle est fortement conseillée.

Par exemple : LE MUSÉE est plus lisible que LE MUSEE.

• Les chiffres ou nombres arabes

En règle générale, les chiffres sont à écrire en toutes lettres :

Ce chêne mesure environ dix-huit mètres de hauteur.

Les classes de CP sont composées de vingt-trois élèves.

Mais il existe quelques exceptions :

- dates : à écrire en chiffres (sauf le mois) : jeudi 12 février 1997, le tout sans capitales.
- âges : *J'ai 35 ans,* plutôt que *J'ai trente-cinq ans.*
- siècles : en petites capitales + exposant* : XVe siècle, les XIIe et XIIIe siècles.
- chapitres : en petite capitales : chapitre III
- tome : en grandes capitales : tome III
- exposant* : 1er, 1re, 2e, 2nde, 3e, 4e... (et non 1^{ier}, 1^{ière}, 2ème, 3ème, ou 1e, 2e, 3e, 2ème...)

• Les guillemets

Les guillemets français (« ») ou anglais (" ") peuvent être utilisés. Préférez les français, mais sans obligation... Ils servent à identifier les citations et dialogues.

Pourquoi avez-vous crié « Au secours » ?

« Ne viendrez-vous pas ? » lui demanda-t-il.

• L'italique

L'italique s'applique principalement pour la bibliographie (les titres des livres) :

DUMAS (Alexandre), *Mes Mémoires,* Gallimard, Paris, 1968.

Et également pour toutes les locutions latines :
nota bene, a priori, in fine, vice versa, a posteriori, a fortiori, ad libitum, in extremis...

• Les capitales ou bas de casse

Quelques exemples de mots commençant par des capitales ou des bas de casse

- Saint.

Ce mot s'écrit avec une bas de casse :

- quand il désigne le personnage lui-même : le saint, un saint, saint Louis, la fête de saint Nicolas.
- quand il est employé comme simple adjectif : la Semaine sainte, la sainte Bible, le saint sacrement, le Vendredi saint.
- quand il fait partie de noms communs composés (avec trait d'union) : des saint-bernard, du saint-émilion.

Il prend une capitale :

- quand il entre dans la composition de noms propres (avec trait d'union) de personnes, de lieux (et de leurs habitants), de monuments, de rues, de fêtes et d'ordres : le duc de Saint-Simon, la Saint-Nicolas, les feux de la Saint-Jean, l'ordre, de Saint-Michel, la croix Saint-André.
- dans certaines expressions traditionnelles historiques ou religieuses : le Saint-Siège, le Saint-Esprit, le Saint-Empire.

- Pays ou États :

La République centrafricaine, le royaume des Pays-Bas, la principauté de Monaco, la République arabe unie, les États-Unis, le Royaume-Uni, les États-Unis du Mexique.

- monsieur, madame, mademoiselle :

Bonjour, monsieur le maire. Bonjour, Monsieur Dupont.
Je vous écoute, mademoiselle.
Veuillez agréer, madame, l'expression de mes sentiments respectueux.

- rues :

L'avenue Montaigne, le boulevard Gambetta, la rue Eugène-Sue, la place Rouge, les Grands Boulevards.



D / Les codes de correction (Voir ci-contre).

Si, comme nous l'avons évoqué, il n'est pas obligatoire de maîtriser parfaitement l'ensemble des règles typographiques, il est par contre important de **connaître les codes de corrections.** En effet, il s'agit des informations que l'éditeur (parfois aidé d'un correcteur), transmettra au graphiste ou au maquettiste, et qui préciseront les corrections à intégrer concernant la mise en page et le texte. Il est donc utile de pouvoir les décoder... Il est important de reconnaître les plus courants, quant aux autres, vous pouvez vous aider du document ci-après.

Si vous le souhaitez, un petit recueil édité par l'Imprimerie nationale (le *Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie nationale*) regroupe toutes les règles typographiques. L'acheter n'est pas une obligation, mais il pourra vous être utile tout au long de votre activité professionnelle (surtout si vous avez l'intention d'exercer en « free-lance ») et plus particulièrement dans le domaine de la mise en page.

E / Les formats informatiques des polices

Le langage informatique oblige à créer un certain nombre de **formats** afin de rendre les polices utilisables.

Les polices se présentent sous forme de fichier, appelé « valise de police ». Chaque fonte contient plusieurs valises : *l'helvetica* par exemple, est composée de *l'helvetica thin, light, roman, medium, bold,* chacune existant en italique et en romain.

heltvetica	heltvetica	heltvetica	**heltvetica**	**heltvetica**
heltvetica	*heltvetica*	*heltvetica*	***heltvetica***	***heltvetica***

Une police **PostScript** comprend deux fichiers séparés, l'un destiné à l'affichage écran, l'autre à l'impression. C'est un langage informatique créé par la firme Adobe Systems® et mis sur le marché en 1983, qui permet de faire une liaison entre les ordinateurs et les unités de sortie.

Le **TrueType** est un format développé par Microsoft® et Adobe®, lancé en 1991. Le plus couramment utilisé sur les ordinateurs à destination du grand public, il ne nécessite qu'un seul fichier pour chacune des fontes.

L'OpenType, lancé en 2000 par Adobe® et Microsoft®, présente la caractéristique d'être totalement compatible pour les plates-formes Windows ou Apple Machintosh.

F / Les logiciels de gestion des polices

Au sein d'un ordinateur, les polices représentent un **dossier composé de plusieurs dizaines de fichiers différents.**

Un professionnel de la typographie est amené à travailler avec un grand nombre de polices, nombre s'agrandissant avec les années d'activité professionnelle : il peut avoir besoin de posséder plusieurs centaines, voire plusieurs milliers de polices.





MÉMENTO DES SIGNES DE CORRECTION

Centrer la ligne	[MÉMENTO DES SIGNES DE CORRECTION]	
Changer de lettre	L'Imprimerie nationale compte assuré-	a//
Changer un mot	ment parmi les plus vieilles institutions	anciennes
Ajouter une lettre	de France. L'éritage du passé et le pro-	h/ s/
Ajouter un mot	messes de l'avenir manifestent par un	se/
Supprimer une lettre	cabinet des poinçons historiques classés et	
Supprimer un mot	par un équipement très moderne.	
Corrections multiples	Elle dapuit de la conjoction d'une	n/ q/ c/ i/
Correction annulée	volonté royale et de celle, plus éclairée	
Faire un alinéa	sans doute, d'un érudit. C'est en effet	
*Composer en lettres du corps**	François Ier qui, à l'instigation de Guil-	s n t
	laume Budé, savant helléniste dont le	
Composer en romain	crédit avait contribué à la création du	t/ rom.
	Collège de France, transforma en une	
*Composer en italique**	charge officielle le titre d'imprimeur du	i/ ital.
	Roi qui n'avait été que purement hono-	
*Composer en grandes capitales**	rifique sous charles VIII.	C/ gr. cap.
Baisser l'interligne	Les imprimeurs du Roi n'occupaient	x x
Augmenter l'interligne	pas de local administratif. Tenant chacun	
Diminuer l'interligne	boutique entre la rue Saint-Jacques et la	
	rue de la Harpe, ils conservaient leur	
Espace à créer ou à augmenter*	marque personnelle pour les travaux cou-	#
Espace à supprimer ou à diminuer*	rants, réservant le label collectif propre	
Espace à baisser*	à la fonction pour les publications faites	x
Espace à régulariser*	au moyen des caractères qui étaient la	
Ajouter une ligne	consistait en un basilic à tête de sala-	
Chasser à la page suivante	mandre s'enroulant avec un rameau	
	propriété de la Couronne. Ce label	

*Vérifier l'état du caractère**	d'olivier sur une pique, en dessous figu-	
*Composer en petites capitales**	raient la devise grecque Au roi bon et	u/ p. cap.
	VALEUREUX PAR LES ARMES et la mention	
Composer en gras	Regis Typi. Robert Estienne, successeur	r/ gras
	de Conrad Néobar comme imprimeur du	
Composer en lettres supérieures (ou exposant)*	Roi, avait incité François Ier à faire les	er
	frais d'une typographie grecque digne	
*Composer en bas de casse**	des Œuvres à éditer. Claude GARAMOND,	œ/ b.d.c.
*Supprimer et espacer**	qui demeure le premier de nos « tailleurs	
Supprimer et coller	de lettres », en fut l'auteur. Il apparaît	
Intervertir des lignes	poinçon qui, en gravant dans l'acier,	
	comme le modèle de ces joailliers du	
	firent preuve de même maîtrise que la	
Intervertir des lettres	l'orfèvre ciselant dans les mutaéx rares.	métaux
	Ainsi se constituera la collection dite des	
Retourner une lettre	« grecs du roi », pour laquelle Garamond	
Retourner un mot	n'hésita pas, en lors, à recourir à un	
Redresser la ligne	usage déjà périmé. En effet, aux premiers	
Lier deux lettres	temps de l'imprimerie, afin de se concilier	fi
Placer ailleurs	les bibliophiles manuscrit d'alors pour	
Faire passer à la ligne précédente	qui seul le volume et enluminé avait une	
	véritable valeur, on chercha à maintenir	
Chasser à ligne suivante	un compromis entre la lettre typographi-	
Faire suivre le texte	que et celle des copistes.	
Aligner (sortir)	Imitant l'écriture cursive du Crétois	
Aligner (rentrer)	employé comme *scriptor* pour le grec à	





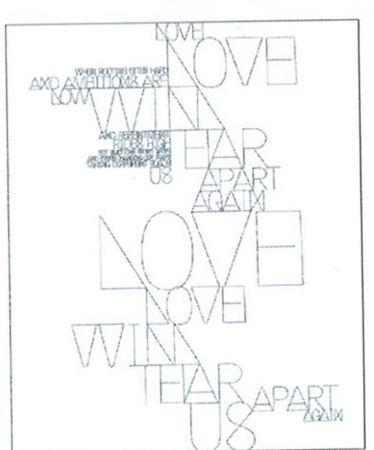


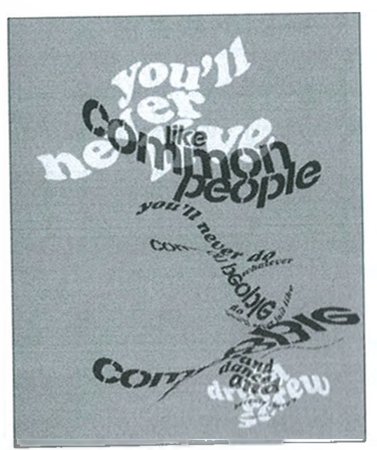


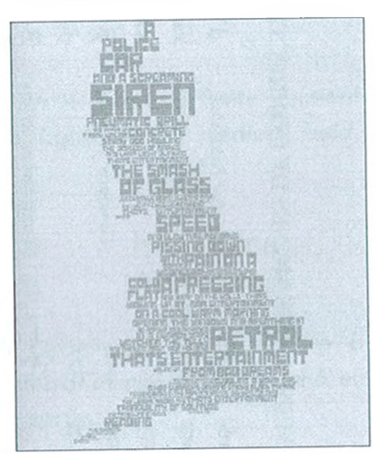




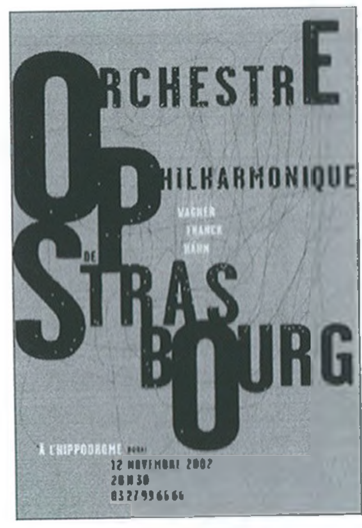
Couvertures de livres réalisées dans les années 60 par le graphiste Pierre Faucheux (1924-1999) qui a beaucoup marqué le monde de l'édition grâce à son goût pour la typographie.







Affiches essentiellement typographiques du graphiste américain Michael Worthington.





Affiches réalisées par Catherine Zask, graphiste spécialisée dans la création typographique.






Or, si l'ordinateur ouvre toutes les polices en même temps, il est considérablement ralenti, des conflits (des bugs informatiques) entre les différentes polices peuvent intervenir, et un classement par style de caractères est généralement utile afin de pouvoir les répertorier en fonction des différents projets en cours de réalisation.

La **gestion des polices** est synonyme d'organisation et de technique qu'il est important de maîtriser. Des logiciels appelés « gestionnaires de polices » ont été créés pour gérer cet aspect technique. Deux sont couramment utilisés : ATM Deluxe® et SuiteCase®. Ils permettent d'activer, ou de désactiver, les polices en fonction du projet sur lequel le graphiste travaille.

IV - La couleur

L'univers de l'imprimé a longtemps été un monde en noir et blanc. **L'impression en couleurs resta longtemps anecdotique**, essentiellement pour des raisons techniques : la fabrication des formes imprimantes est une opération longue et difficile, le calage entre les différentes couleurs doit être très précis et, de toute façon, les techniques en relief ne permettent que des impressions en à-plats* (on dit aujourd'hui en ton direct*) parce que la couleur visible au final est celle de l'encre employée, par opposition avec la séparation* en tons fondamentaux des techniques de quadrichromie. Les outils informatiques employés aujourd'hui ont considérablement simplifié les procédures de séparation : ce sont désormais des scanners très perfectionnés qui opèrent l'analyse chromatique des images. Pourtant, l'œil reste finalement seul juge : les couleurs captées par la machine doivent généralement être corrigées pour correspondre le plus exactement possible à celles de l'original.

A / Additive : RVB

Les couleurs font une timide apparition au début du XVIII[e] siècle, grâce aux recherches sur la décomposition de la lumière réalisées par le savant britannique Isaac Newton (1642-1727) : la découverte de la synthèse additive (l'idée que la lumière blanche est constituée de l'addition des trois couleurs fondamentales que sont le rouge, le vert et le bleu) alimente les recherches des imprimeurs sur les possibilités de réaliser des images polychromes à partir d'un nombre limité d'encres d'impression.

PANNEAU. Le mode RVB est celui de l'écran de l'ordinateur, donc d'Internet et des images destinées aux DVD, jeux vidéos, etc. Par conséquent, tous ces fichiers doivent être en RVB.

B / Soustractive : CMJN

C'est l'Allemand **Jacob Christoph Leblon** qui réussit le premier à produire, dès 1719, des gravures en couleurs à partir de quatre tons (cyan, magenta, jaune, noir) dont la superposition permet d'obtenir toutes les couleurs du spectre : le mélange optique des quatre encres employées donnant un noir absolu (c'est-à-dire l'absence totale de lumière). On a appelé ce principe synthèse soustractive, puisque chaque passage enlève un peu plus de luminosité au papier blanc sur lequel on imprime. La poursuite des travaux scientifiques sur la couleur a permis de mettre en évidence la qualité précise des couleurs à utiliser pour obtenir le meilleur mélange optique possible : il s'agit du bleu dit « primaire » ou cyan, du rouge magenta, du jaune primaire et du noir, toutes repérées par des longueurs d'onde particulières devenues depuis des standards internationaux.





Le mode quadrichromie (cyan, magenta, jaune, noir) se nomme CMJN. Ce mode est donc celui de l'impression : tous les fichiers destinés à être imprimés doivent être en CMJN.

C / Niveau de gris

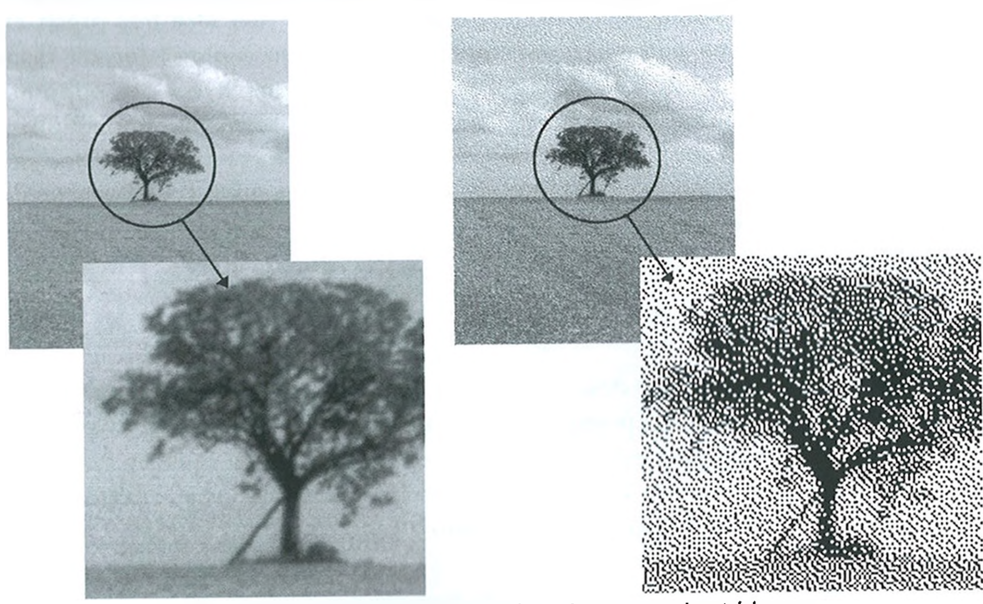
Le mode « niveau de gris » désigne des images uniquement composées de nuances de gris. Elles ne contiennent donc que du blanc et du noir en différents pourcentages.






noir à 0% (blanc) *noir à 25%* *noir à 50%* *noir à 75%* *noir à 100%*

Dans le langage courant, on assimile souvent le « niveau de gris » au « noir et blanc ». Il existe toutefois une différence. Dans les logiciels de retouche d'image, le mode noir et blanc désigne des images composées uniquement de pixels noirs et blancs, sans aucune valeur intermédiaire.



La même image en niveaux de gris et en noir et blanc.

D / Tons directs*, pantone*

Les tons directs, appelés également « pantones* », répondent à une norme internationale de nomenclature. Il s'agit en fait de **couleurs préalablement mélangées**, suivant des pourcentages précis : il en existe plusieurs centaines. L'intérêt de l'application de tons directs est la qualité du rendu imprimé : la couleur étant préparée avant l'impression, un seul passage (au lieu de quatre en quadrichromie) suffit et présente alors un rendu particulièrement homogène (sans l'apparition des points cyan, magenta, jaune, noir, visibles à la loupe pour les tirages de petits formats, très visibles à 20 cm de distance sur les grandes affiches de 3 x 4 m).

Prenons l'exemple d'un à-plat bleu outremer :

- quadrichromie : quatre passages : cyan 100 % / magenta 100 % / jaune 5 % / noir 5 % ;
- ton direct : un passage du pantone 2756C.



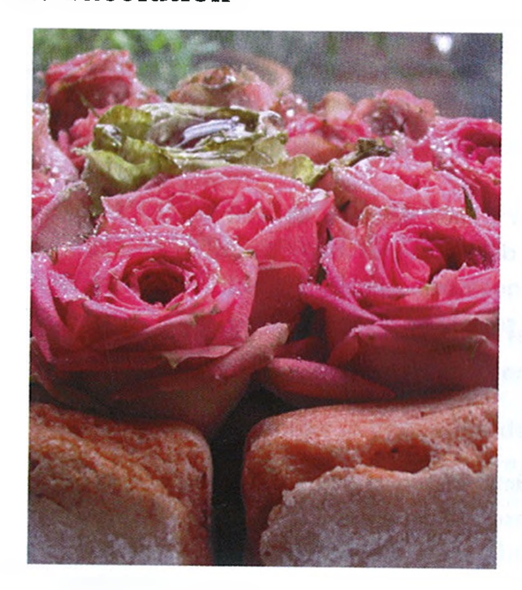
Les tons directs permettent également d'obtenir des couleurs impossible à créer avec les quatre encres de base : les couleurs fluorescentes par exemple, les dorés et argentés, les métalliques, etc. L'utilisation des tons directs n'est pas à utiliser de façon anodine : elle doit être justifiée, car elle implique un certain nombre de manipulations pour l'imprimeur, et par conséquent elle a un coût. Pour les couvertures de livre, un cinquième passage (après les quatre de la quadrichromie) peut être envisageable afin d'ajouter un orange fluo par exemple.

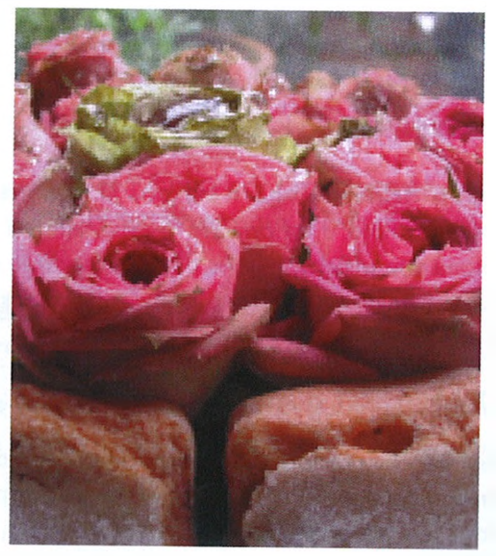


À gauche, une image en quadrichromie (CMJN). Au milieu, la même image en niveaux de gris. À droite, l'image en chromie, c'est-à-dire qu'elle n'est composée que d'une seule couleur, en différentes densités (ici, le Pantone process magenta C). Dans Photoshop, pour passer une image en chromie, il faut d'abord la convertir en niveaux de gris, puis aller dans Image / bichromie, et définir la couleur Pantone choisie.*

V - Les images

A / Résolution





La même image en résolution optimale à 300dpi (dite « haute définition ») et en résolution pixélisée à 72dpi (dite « basse définition »*).*

La résolution est synonyme de **netteté**. Une image numérisée est composée de **pixels** qui correspondent à des petits carrés. Plus il y a de pixels dans une image, plus la définition (ou résolution) de l'image sera bonne. L'unité de mesure de la résolution est le **dpi** (ou ppp) qui correspond au nombre de **pixels par pouce.**

La résolution d'une image peut varier selon l'usage qui en est fait : une image diffusée sur Internet est généralement en basse définition (72 dpi, ce qui correspond à la définition de l'écran de l'ordinateur), une image imprimée sur une affiche est en haute résolution (300 dpi).

B / Taille

La taille d'une image s'exprime tout simplement en millimètres ou en centimètres. Une image destinée à l'impression sera de préférence en **300 dpi à échelle 1**. C'est-à-dire que pour une image qui, une fois imprimée, mesurera 10 x 15 cm, la taille du fichier devra être de 10 x 15 cm minimum, à 300 dpi. Elle pourra être supérieure, mais pas inférieure, car alors sa résolution diminuerait, ce qui altèrerait sa qualité. À noter que la taille d'une image destinée au web s'exprimera souvent directement en pixels (640 x 480 ou 800 x 600 par exemple).

C / Poids du fichier

Le poids d'un fichier image correspond finalement à la place qu'il prendra sur le disque dur de l'ordinateur ou sur un support amovible (CD, DVD, clé USB...).



L'unité de mesure est **l'octet** dont les multiples sont : kiloctet (Ko), mégaoctet (Mo), gigaoctet (Go). **Une image pèse en général plusieurs Mo.** Son poids dépend de **plusieurs facteurs** : son mode colorimétrique, sa taille et sa résolution.

Il existe trois principaux modes colorimétriques : CMJN, RVB et niveaux de gris. Le mode CMJN comporte quatre couches (une par couleur), le RVB en possède trois, le niveau de gris une. Par conséquent le mode CMJN est plus « lourd » que le mode RVB, lui-même plus « lourd » que le mode niveaux de gris.

La taille influe elle aussi bien sûr sur le poids du fichier : plus l'image est grande, plus elle pèsera lourd.

Quant à la résolution, plus la définition est élevée, plus le poids de l'image sera important.

Le poids d'un fichier image n'est pas à négliger : tout dépend de son usage. Si vous souhaitez transmettre une photo à un ami via e-mail, elle ne devra pas excéder quelques Mo. Si vous souhaitez mettre en ligne une affiche, elle ne devra peser que quelques dizaines ou centaines de Ko. En revanche, si votre image est destinée à l'impression, un stockage sur CD ou DVD lui permet de peser jusqu'à plusieurs dizaines de Mo.

D / Format d'un fichier image

Il existe de nombreux formats, chacun ayant des caractéristiques propres. Certains logiciels possèdent leur propre format, comme Photoshop® par exemple (psd). D'autres sont spécifiques à certaines utilisations pour les logiciels tels que XPress® et Illustrator® (tiff, eps), d'autres encore sont destinés au web (gif, jpg, pdf). Il serait prématuré d'entrer dans les détails aussi tôt, mais vous pouvez déjà être attentifs aux fichiers images qu'il vous arrive de manipuler.



E / Acquisition d'images

L'acquisition d'une image peut s'effectuer de différentes manières, surtout à l'heure du numérique : Internet, scanner et appareil photo numérique sont les principales sources.

Internet est très facile d'accès, mais la majorité des images ne sont pas libres de droit (donc non utilisables sans payer des droits d'auteur) et leur définition* (cf. C / Résolution*, ci-après) est rarement de qualité suffisante pour être reproduite.

Le scanner, relié à un ordinateur, permet de numériser tout type de document : ekta (film positif ou pellicule d'un appareil photo argentique), illustration traditionnelle (dessinée « à la main »), reproduction de livre, etc. Il en existe de plusieurs tailles, de qualité différente, à plus ou moins bon marché, selon un usage professionnel ou grand public.

Les appareils photo numériques peuvent enfin être reliés à un ordinateur afin de transférer leur contenu sur un disque dur.

F / Numérisation

La numérisation d'une image est l'opération qui consiste à **transformer une image analogique** (imprimée sur un support) **en un fichier numérique destiné à une utilisation informatique.**

À noter que les appareils photos argentiques fixent les images analogiques sur une pellicule, alors que les numériques stockent directement les photos sur une carte mémoire.

G / Stockage et archivage

Le **stockage** de vos données a une durée limitée, contrairement à **l'archivage** qui, lui, signifie que vous n'utiliserez plus vos données et que vous les conservez seulement par sécurité.

Stockage et archivage sont finalement des **techniques de sauvegarde** qu'il est important de ne pas négliger. Il nous est tous arrivé de « perdre » quelques photos ou des documents sur notre ordinateur suite à une erreur de manipulation, une coupure de courant ou un virus.

Si cela est déjà perturbant pour des photos de famille, imaginez à quel point cela peut être gênant pour des documents professionnels sur lesquels vous avez passé un certain nombre d'heures de travail et que vous devez rendre dans des délais précis.



Il est donc crucial de **sauvegarder régulièrement votre travail** : si vous ne le faites pas, un jour, une catastrophe vous obligera à être plus prévoyant et plus organisé...

Le stockage s'effectue en général sur le disque dur de l'ordinateur lors de l'enregistrement de vos fichiers. Parfois, un petit disque dur externe supplémentaire, peu volumineux (même quelques dizaines de Go) peut être fort utile pour sauvegarder les données en double.



Pour un travail en cours, si vous ne possédez pas de petit disque dur de sauvegarde, pensez à gravez vos données sur des CD-RW ou DVD-RW. Il s'agit en fait de CD (ou DVD) réinscriptibles. Ils fonctionnent finalement comme les anciennes disquettes : vous les gravez, puis les effacez quand besoin est, tout en regravant d'autres données ultérieurement, indéfiniment. Les clefs USB, très pratiques grâce à leur petite taille, facilement transportables, peuvent également être utilisées.

Une fois votre projet abouti et imprimé, archivez l'ensemble de votre travail, ne jetez jamais rien ! Un problème d'impression, une réédition, une idée non retenue, tout pourra un jour être réutilisable. Pour archiver utilisez alors les CD-R ou DVD-R, et pensez à classer vos données à ce moment-là (il est en effet difficile de s'y retrouver plusieurs semaines ou mois plus tard, au milieu de plusieurs dizaines de fichiers. Donnez-leur donc un nom précis et explicite, ce qui vous évitera d'avoir à rouvrir tous vos documents si vous avez besoin de telle ou telle donnée particulière).

H / Technique de compression

Pour réduire le poids, donc l'encombrement d'une image afin de l'archiver ou de la transmettre par mail, il existe des techniques de compression : elles s'effectuent généralement à l'aide de logiciels. Photoshop® peut compresser des images (en utilisant par exemple le format jpeg, qui réduit la taille mais aussi la qualité des images), et les petits logiciels Stuffit® (pour Mac) et WinZip® ou Winrar® (pour PC) ont également cette capacité, étendue à toutes sortes de fichiers : images, textes, polices, musique, etc.



Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).

Accroche : phrase ressortie du texte courant et mise en exergue afin d'attirer l'œil du lecteur et afin de dynamiser la mise en page.

Agence de communication : entreprise spécialisée dans la communication. Elle est généralement composée de commerciaux, responsables marketing, chef de studio, directeurs artistiques, graphistes, photographes, illustrateurs, infographistes, maquettistes.

À la française : format de page vertical, dit aussi « format portrait ».

À l'italienne : format de page horizontal, dit aussi « format paysage ».

À-plat ou aplat : surface encrée avec une couleur unie et uniforme, sans variation de tonalité.

Approche : intervalle entre les caractères.

Assistant éditorial / d'édition : assistant du responsable éditorial ou de l'éditeur.

Baliser un texte : au moyen d'un code couleur ou typo, indications manuscrites placées sur un texte brut afin de le hiérarchiser : titre, sous-titre, chapeau, accroche, légende, texte courant, etc.

Bas de casse : terme typographique utilisé pour la minuscule.

Blanchet : en impression offset, feuille de caoutchouc positionnée sur un cylindre. Il reçoit les parties encrées de la plaque et les reporte à son tour sur la feuille de papier.

Bon à tirer / BAT : formule d'acceptation signée par le client, prouvant que celui-ci a donné son accord pour une impression identique aux épreuves signées. Sur le BAT, le client date, indique la quantité du tirage et signe. Il s'agit d'une pièce juridique importante en cas de litige entre le client et l'imprimeur.

Cadrat : en fonderie, lingot plus bas mais de même corps que les lettres, sert à faire les blancs (espace entre les mots).

Cadratin : petit cadrat.

Cahier : assemblage de plusieurs pages.

Caler : réglage minutieux de la distribution de l'encre sur les machines d'impression afin d'obtenir une uniformité tonale pour l'ensemble d'un ouvrage.

Capitale : terme typographique utilisé pour la majuscule.

Caractère : terme typographique utilisé pour la lettre.

Chapeau : paragraphe d'introduction, généralement placé après le titre et avant le texte courant.

Chef de studio : personne qui coordonne l'ensemble de l'équipe de conception graphique.





Chemin de fer : vue d'ensemble d'un livre à échelle très réduite, afin de déterminer l'emplacement des différents éléments et le nombre de page.

Coquille : erreur typographique : emploi d'une lettre pour une autre.

Corps : taille d'un caractère. Le corps s'exprime en points.

CtF / CtP : CtF *(Computer to Film)* : à partir de l'ordinateur et par l'intermédiaire du flashage, on obtient des films qui seront nécessaires à la réalisation des plaques destinées aux presses d'impression. CtP *(Computer to Plate)* : les plaques sont directement créées à partir de l'ordinateur, plus besoin du flashage et des films. Depuis les années 2000, ce système est de plus en plus utilisé et remplace progressivement le CtF.

DAO : Dessin Assisté par Ordinateur. Il s'agit généralement de dessin vectoriel réalisé à partir du logiciel Adobe Illustrator®, par exemple.

Dérouler un livre : placer *grosso modo* le texte et les images d'un livre : mettre en place la mise en page afin de créer l'ouvrage dans son ensemble, les finitions s'ensuivront.

Directeur artistique (DA) : responsable artistique, le DA dirige généralement les graphistes, photographes, illustrateurs, infographistes et maquettistes. Il est à l'origine des idées de la conception graphique.

Éditeur : personne qui édite des œuvres sous forme d'objet imprimé. L'éditeur prépare le recueil en vue de sa publication, il est chargé de coordonner les auteurs et l'équipe de conception graphique, ainsi que de superviser la fabrication de l'ouvrage.

Enrichir un texte : hiérarchiser le texte : modifier les polices, le corps, la graisse, sauter des lignes, appliquer le style italique, placer les capitales, etc.

Épreuve : feuille tirée avant le tirage définitif, des corrections peuvent y être apportées avant le BAT. Cromalin, ozalid et traceur sont des types d'épreuves.

Espace : en typographie, nom féminin. Espace entre les mots. Espace sécable (ou normale). Espace insécable : qui ne peut être coupée, par exemple entre un mot et une ponctuation afin que le signe de ponctuation ne se retrouve pas en début de ligne suivante.

Exposant : lettre ou chiffre placé en hauteur et à corps réduit : cm², 3ᵉ, XIIᵉ siècle, etc.

Faux titre : sur la première page du livre (page impaire) qui ne comporte que l'énoncé du sujet, page blanche à son verso.

Filet : trait simple, double, triple, orné ou non, qui sépare des colonnes, encadre un tableau, divise des textes quelconques, marque la fin d'un livre ou d'un chapitre, etc.



Films : grandes feuilles transparentes sur lesquelles sont imprimées en noir et en positif chaque couche de couleur : en CMJN quatre films sont nécessaires par page, en niveaux de gris un seul suffit et deux sont utiles pour une impression deux couleurs (noir + pantone par exemple). Films créés lors du flashage.

Flashage : opération qui consiste à créer des films séparés par la couleur qui seront remis à l'imprimeur. Étape intermédiaire entre la PAO et l'impression finale.

Folio : numéro placé sur chaque page, indiquant la pagination.

Fond perdu : impression sans marge. Par sécurité, dans le logiciel de mise en page, placer l'image de façon à ce qu'elle déborde (3 à 5 mm) du format du livre. Ainsi, lors du massicotage on est certain de ne pas avoir de marges blanches.

Free-lance / indépendant : professionnel (photographe, illustrateur, graphiste, etc.) qui travaille à son compte. Il n'est pas employé, ni salarié d'une entreprise, il travail en libéral, comme un médecin par exemple. Il n'a pas besoin de créer une société si il travail seul. Ses clients le rémunèrent en notes d'honoraires ou en factures. Il doit se charger de trouver ses clients lui-même, d'accomplir son travail de façon indépendante, de respecter les délais imposés par le client, gérer sa trésorerie et le relationnel avec les clients. Il s'agit d'un statut ouvrant des perspectives de liberté, mais qui comporte évidemment un risque financier et qui exige une grande rigueur dans son travail.

Gabarit : document formaté, mis en page mais vide de contenu, que l'on utilise de manière répétitive pour créer des documents présentant une même structure.

Graisse : importance relative de la grosseur du trait dessinant la lettre.

Grammage : poids du papier exprimé en gramme par mètre carré (g/m^2).

Graphisme : discipline qui consiste à créer, choisir et utiliser des éléments graphiques (dessins, caractères typographiques, photos, etc.) pour élaborer un objet de communication et/ou culturel.

Héliogravure : procédé où la forme imprimante est en creux. Le cylindre d'impression est en cuivre et gravé par un diamant, chimiquement ou au laser. Tirage à plus de 100 000 exemplaires.

Iconographe : personne qui assure le travail de recherche d'images et s'occupe des droits de reproduction.

Identité visuelle : processus propre à la conception visuelle qui traduit un message et crée une identité visuelle par un travail sur la forme, la couleur, la typographie. Il s'agit d'éléments répétitifs et déclinables pour tout document de communication : affiche, carte de visite, bannière publicitaire, papier en-tête, etc.

Illustrateur : artiste chargé de l'illustration d'un ouvrage afin d'imager un projet : livre, campagne publicitaire, produit commercial, site Internet, etc.



Imposition : opération consistant à placer les éléments des différentes pages d'un ouvrage suivant une disposition précise, permettant que les pages se succèdent dans l'ordre lorsque la feuille sera pliée.

Infographiste : personne spécialiste de l'image et de l'informatique : l'infographiste maîtrise parfaitement le travail de l'image (2D, 3D, Photoshop®, web, etc.). Il est à différencier du graphiste ou du maquettiste car il n'est pas un créatif ni un spécialiste de la mise en page.

Italique : caractères penchés qui constituent aujourd'hui une simple variante des caractères romains : ils ne sont plus un alphabet spécifique, comme à l'époque d'Alde Manuce, leur premier utilisateur. Leur utilisation est principalement appliquée aux citations.

Justification : longueur des lignes de texte, une justification trop courte entraîne beaucoup de coupures.

Logo : le logotype, plus fréquemment appelé logo, est un dessin qui sert à identifier de manière unique les entreprises, produits, services, institutions, agences, associations, etc.

Maquettiste : personne exécutant la mise en page de la maquette avec les éléments fournis (textes, images).

Massicotage : opération qui consiste à couper le papier à l'aide d'un massicot (machine équipée de lames réglées avec précision).

Offset : procédé d'impression à plat, utilisant une plaque de métal gravée (report) dont l'image est reportée sur le papier par l'intermédiaire d'un rouleau de caoutchouc (blanchet). Procédé basé sur le principe de la répulsion de l'eau et de l'encre. Tirage de 1000 à 100 000 exemplaires.

PAO : Publication Assistée par Ordinateur : mise en page à l'aide de l'ordinateur et de logiciels spécialisés.

Page :

- belle page : page impaire, à droite.
- fausse page : page paire, à gauche. Lorsque la ligne finale d'une grande division (partie ou chapitre) se retrouve en belle page, la division suivante tombe en fausse page : on préfère généralement laisser cette page blanche et reprendre en belle page.

Pantone / ton direct : les teintes Pantone sont des couleurs normalisées et référenciées dans un échantillonnage appelé nuancier ou pantonier.

Pavé de texte : ensemble de mots et de lignes de texte représentant un pavé.

Photographe : professionnel chargé de prendre des photographies (argentiques ou numériques). Il répond généralement à un brief du DA ou de l'éditeur.

Photograveur : personne qui va, par l'intermédiaire d'un scanner perfectionné, numériser les images qui seront définitivement incorporées au document à imprimer. Il a également en charge la retouche d'image : il effectue la colorimétrie, l'élimination des poussières et des défauts, la mise à l'échelle, etc.




Pictogramme : représentation graphique schématique servant généralement à la signalétique, qui peut servir à s'orienter dans l'espace, à se repérer sur Internet ou sur un document imprimé.

Point : mesure typographique valant 1/27ᵉ de centimètres, soit 0,364 mm.

Police / fonte : la police ou fonte définit un caractère, un signe de ponctuation dans un style donné (romain, italique, gras, etc.).

Prépresse : désigne tout ce qui se passe après la PAO et avant la presse : photogravure, imposition, flashage.

Presse : machine d'impression et opération de l'impression.

Postpresse : opérations suivant la presse : façonnage, massicotage, vernis, pelliculage, reliure, etc.

Quadrichromie / CMJN : principe de reproduction des couleurs par synthèse optique de quatre tons de base : cyan, magenta, jaune, noir (indépendant de la technique d'impression employée).

Rame : unité de mesure quantitative du papier. Une rame comprend 500 feuilles.

Résolution / définition (haute et basse) : une image numérique est composée de pixels. La résolution détermine le nombre de pixels par pouce (1 pouce = 2,54 cm) exprimé en dpi (anglais) ou en ppp (français : point par pouce).

Secrétaire éditorial / d'édition : assistant de l'éditeur.

Séparation : opération aujourd'hui effectuée par des scanners qui « lisent » les images à travers des faisceaux lumineux colorés et traduisent les données optiques obtenues en informations numériques.

Trame : la proximité plus ou moins grande des points de différente taille qui traduisent les valeurs du document original. La finesse de la trame d'imprimerie est appelée linéature et s'exprime en points par pouce.

Valeur : la valeur d'une couleur traduit son aspect clair ou foncé.

Xylographie : gravure en relief sur bois.




Voici quelques références complémentaires qui peuvent vous aider, si vous le souhaitez, à compléter vos connaissances, ainsi qu'une sélection d'ouvrages qu'il est intéressant de consulter et d'emprunter à la bibliothèque, ou d'acheter. Vous trouverez également quelques adresses de sites Internet.

Quelques références bibliographiques

La chaîne graphique :
La chaîne graphique, la face cachée de la pub, éditions LCA, 45 euros.

La typographie :
Petit manuel de composition typographique de Muriel Paris, 15 euros.
Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie nationale, éditions de l'Imprimerie nationale, 14 euros.
Le livre en lettres de Stéphane Darricau, éditions Pyramyd, 13 euros.
Typographie - guide pratique, éditions Pyramyd, 54 euros.
Typo-graphisme 2, éditions Pyramyd, 44 euros.

La couleur :
La gestion de la couleur, guide exhaustif à l'usage des graphistes, éditions Pyramyd, 35 euros.
L'harmonie des couleurs, éditions Pyramyd, 27 euros.
Couleurs + motifs - le guide, éditions Pyramyd, 27 euros.
Designer's guide to color, éditions Chronicle Books, 15 euros.
collection de guide simples et complets afin de combiner les couleurs les unes avec les autres.

Graphisme générique :
Le livre de Stéphane Darricau, éditions Pyramyd, 15 euros.
Collection Design et Designers, éditions Pyramyd, 12 à 15 euros.
Collection de petits livres présentant chacun des graphistes, designers, architectes, illustrateurs...
Mise en page et impression, Atelier Perrousseaux Éditeur, 30 euros.
étapes :, magazine mensuel de graphisme, éditions Pyramyd, 11 euros chaque magazine.

Maisons d'éditions spécialisées dans les ouvrages autour des arts appliquées, dont de design graphique : Pyramyd, Rockport Publishers, Phaïdon, Taschen...

Quelques sites Internet dédiés au graphisme et à l'édition

http://www.pyramyd.fr/
Portail regroupant un ensemble de sites Internet dédiés au design graphique, dont celui du magazine étapes:.

http://www.pixelcreation.fr/
Un site incontournable regroupant des expositions en cours, exemples de réalisations, offres d'emploi, dossiers thématiques, concours...

http://www.graphiline.com/
Site consacré à l'actualité des disciplines de la création et de l'édition.





http://www.cnap.fr/calendrier.php
Calendrier regroupant de nombreuses expositions et manifestations, regroupées par grandes disciplines.

http://www.galerie-anatome.com/
Galerie spécialisée en design graphique (38, rue Sedaine - 75011 Paris).

http://www.admirabledesign.com/
Site en français présentant une lettre hebdomadaire d'actualité sur tous les designs : produit, graphique....

http://www.centrepompidou.fr/
(en particulier la rubrique « ressources en ligne » où vous pourrez trouver de nombreux exemples de créations).

http://www.designboom.com/
Actualités du design : interviews, objets, brèves... (en anglais).

http://www.artazart.com/
Librairie spécialisée arts appliqués (83, quai de Valmy - 75010 Paris).



Utilisez cette page pour noter les points que vous n'avez pas bien compris et pour lesquels vous avez des questions à poser (un formulaire « Questions au professeur » se trouve à la fin de ce fascicule, n'hésitez pas à vous en servir).



Réalisation et rédaction

Vous venez de terminer l'étude de votre cours, il vous reste maintenant à réaliser les devoirs ou travaux qui permettront à votre professeur de vérifier si vous en avez bien assimilé le contenu.

Dès qu'un devoir ou un travail est achevé, adressez-le immédiatement à la correction, accompagné de la feuille d'en-tête et du sujet. Assemblez bien vos documents ensemble et envoyez-les à l'école (ils vous seront retournés intacts... ne vous inquiétez pas !).

Après correction de votre travail, celui-ci vous sera retourné avec :
- une note sur 20 ;
- une appréciation du professeur, des commentaires, des annotations, des conseils... (Cf. votre « Guide d'accueil et de travail »).

Si vous êtes embarrassé par une question ou un exercice dans un devoir, ou si vous ne comprenez pas la leçon à étudier, adressez au Service Pédagogique l'imprimé « Questions au professeur » sur lequel vous aurez expliqué aussi clairement que possible ce qui vous pose problème. Cet imprimé sera transmis au professeur compétent qui vous adressera **une réponse personnelle**. Passez à un autre devoir ou à un autre cours.

Vous trouverez plusieurs sortes de devoirs selon les cours : QCM, questions, cas concrets, travail pratique... Quelles que soient les questions, la nature du devoir ou des travaux demandés, vous devez rendre votre travail de la manière la plus claire possible pour vos professeurs.

Important

Nous vous invitons à ne pas envoyer en correction plus de 1 ou 2 devoirs à la fois par fascicule, afin que vous puissiez bénéficier des corrections et conseils de vos professeurs. De plus, les devoirs effectués de manière groupée sont souvent moins travaillés, alors prenez le temps nécessaire à leur réalisation.

Bon travail !

L'équipe pédagogique




Questions au professeur - 200LF02CQP

La chaîne graphique

CADRE À COMPLÉTER

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code postal ....

Ville ....

Pays ....

N° D'ÉLÈVE :

Envoyez cet imprimé au Service pédagogique :

1 - Complétez bien lisiblement les différents champs ci-dessus.

2 - En posant votre question, soyez aussi précis que possible (numérotez vos questions si il y en a plusieurs).

3 - Indiquez le numéro du devoir et le numéro de l'exercice auxquels se rapporte votre question. S'il s'agit d'une question plus générale, indiquez la ou les pages concernées du fascicule.

VOTRE QUESTION

Voir au verso la réponse de votre professeur »»»





